



macromedia®

FIREWORKS® MX 2004

使用 Fireworks

致谢

项目管理：Gary White

撰稿：Dale Crawford、Tonya Estes、Naheeda Ravjani

编辑管理：Rosana Francescato

编辑：Linda Adler、Mary Kraemer、Noreen Maher

制作管理：Patrice O’Neill

多媒体开发：Aaron Begley

摄影：Chris Basmajian

制作：Adam Barnett、John Francis、Jeff Harmon

高级本地化经理：Sami Kaied

本地化项目经理：Gloria Figueroa

本地化制作专家：Seungmin Lee

保捷环球电脑软件公司

特别感谢：Jeff Ahlquist、Doug Benson、Rob McCullough、Joe Merritt、Melana Orton

第一版：2003 年 9 月

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

目 录

第 1 章
选择和变形对象

在 Macromedia Fireworks MX 2004 中工作时，您将处理矢量对象和位图对象、文本块、切片和热点以及像素区域。使用选择工具和变形工具，可以移动、复制、删除、旋转、缩放或倾斜对象。在具有多个对象的文档中，可以通过对对象执行堆叠、组合和对齐操作来组织它们。

选择对象

在画布上对任何对象执行任何操作之前，必须首先选择该对象。这适用于矢量对象、路径或点、文本块、单词、字母、切片或热点、实例或者位图对象。

可以使用下列任意工具选择对象：

"层"面板显示每个对象。当面板已打开并且层处于扩展状态时，在 "层" 面板中单击一个对象可以选择该对象。有关更多信息，请参阅第 111 页的第 7 章 "层、蒙版和混合"。

	"指针" 工具在您单击对象或在其周围拖动选区时选择这些对象。
	"部分选定" 工具选择组内的个别对象或矢量对象的点。
	"选择后方对象" 工具选择另一个对象后面的对象。
	"导出区域" 工具选择要导出为单独的文件的区域。

有关在位图图像中选择特定像素区域的信息，请参阅第 10 页的 "选择像素"。

使用 "指针" 工具

当您单击对象或者在全部或部分对象周围拖动选区时，"指针" 工具会选择这些对象。

若要通过单击选择对象，请执行下列操作之一：

- 将 "指针" 工具移到对象的路径或定界框上，然后单击。
- 单击对象的笔触或填充。
- 在 "层" 面板中选择对象。

提示：若要预览在画布上单击指针下的对象时所选择的内容，请在 "首选参数" 对话框的 "编辑" 选项卡中选择 "鼠标高亮显示" 选项。有关首选参数的更多信息，请参阅第 243 页的 "设置首选参数"。

通过拖动选择对象：

- 拖动 “指针” 工具将一个或多个对象包含在选区内。



使用 “部分选定” 工具

使用 “部分选定” 工具可以选择、移动或修改矢量路径上的点或者属于组的对象。

使用 “部分选定” 工具移动或修改对象：

1 选择 “部分选定” 工具。

2 进行选择。

出现选择手柄。

3 执行下列操作之一：

- 若要修改对象，请拖动它的一个点或选择手柄。
- 若要移动整个对象，请拖动对象中除点或选择手柄外的任何部分。

使用 “选择后方对象” 工具

当处理包含多个对象的图形时，可以使用 “选择后方对象” 工具选择被其它对象隐藏或遮挡的对象。

选择其它对象后面的对象：

- 在堆叠的对象上反复单击 “选择后方对象” 工具，以堆叠顺序自上而下通过对象，直到选择所需的对象。

  注意：对于通过堆叠顺序难以到达的对象，也可以在层处于扩展状态时在 “层” 面板中单击该对象进行选择。

属性检查器中的所选信息

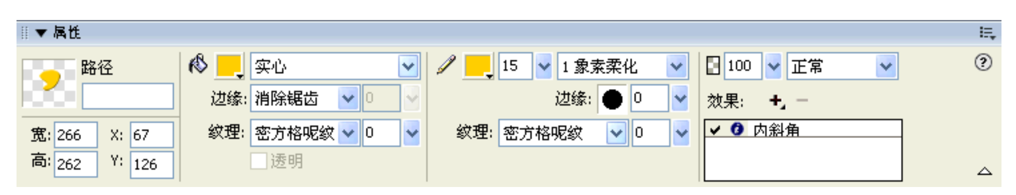
每当选择一个对象时，“属性” 检查器都会对所选对象进行标识。“属性” 检查器的左上区域包含有关所选对象的下列信息：

- 被检查项目的描述
- 用于输入该项目名称的文本框

  注意：每当选择此项目时，名称都会出现在文档的标题栏中。对于切片和按钮，此名称是导出时的文件名。

- 选择多个对象时的对象数目

注意：如果状态栏是打开的（仅限于 Windows），则在文档窗口底部的状态栏中也会标识所选对象。



属性检查器也显示所选对象类型的信息和设置。例如，当选择一个矢量路径时，“属性”检查器会显示矢量路径属性（如笔触宽度和颜色）。

修改所选

选择了单个对象后，可向所选添加对象和取消选择已选定的对象。使用单一命令，可以选择或取消选择文档中每个层上的所有内容。您也可以隐藏所选路径，以便可以一边编辑所选对象，一边查看它出现在 Web 上或打印出来时的外观。

向所选添加：

- 按住 Shift 键的同时用“指针”、“部分选定”或“选择后方对象”工具单击其它对象。

取消选择一个对象同时使其它对象保持选中状态：

- 按住 Shift 键的同时单击所选对象。

选择文档中每个层上的所有内容：

- 选择“选择” > “全选”。

  注意：“全选”不选择隐藏的对象。

取消选择全部所选对象：

- 选择“选择” > “取消选择”。

  注意：必须取消选择“单层编辑”首选项才能选择文档中所有层上的所有可见对象。如果您选择了“单层编辑”首选参数，则只能选择当前层上的对象。有关更多信息，请参阅第 113 页的“组织层”。

若要隐藏所选对象的路径选择反馈：

- 选择“视图” > “隐藏边缘”。

  注意：当轮廓和点被隐藏时，可以使用“层”面板或属性检查器标识所选对象。

隐藏所选对象：

- 选择“视图” > “隐藏选区”。

  注意：隐藏的对象不导出。（这不适用于“网页层”上的切片和热点 Web 对象。）

显示全部对象：

- 选择“视图” > “显示全部”。

  注意：若要隐藏对象，而无论对象是否处于选中状态，可以在“层”面板中单击“眼睛”列或沿该列拖动。

选择像素

可以在整个画布上编辑像素，也可以选择一种选择工具以将编辑范围限制在图像的特定区域内：

	“选取框”工具在图像中选择一个矩形区域。
	“椭圆选取框”工具在图像中选择一个椭圆形区域。
	“套索”工具在图像中选择一个自由变形区域。
	“多边形套索”工具在图像中选择一个直边的自由变形区域。
	“魔术棒”工具在图像中选择一个颜色相似区域。

像素选择工具绘制定义所选像素区域的选区选取框。绘制了选区选取框后，可以移动选区、向选区添加内容或在其上绘制另一个选区。可以编辑选区内的像素、将滤镜应用于像素或者擦除像素而不影响选区外的像素。也可以创建一个可以编辑、移动、剪切或复制的浮动像素选区。

位图选择工具选项

当您选择 “选取框”、“椭圆选取框”、“套索”、“多边形套索”或 “魔术棒”工具时，“属性”检查器会显示工具的三种边缘选项：

“实边”创建具有已定义边缘的选取框。

“消除锯齿”防止选取框中出现锯齿边缘。

“羽化”使您可以柔化像素选区的边缘。

在使用选择工具创建羽化选区之前，必须设置 “羽化”选项。可以使用 “选择”菜单中的 “羽化”命令羽化现有选区。有关更多信息，请参阅第 15 页的 “羽化像素选区”。

当您选择 “选取框”或 “椭圆选取框”时，“属性”检查器还显示以下三种样式选项：

“正常”使您可以创建一个高度和宽度互不相关的选取框。

“固定比例”将高度和宽度约束为定义的比例。

“固定大小”将高度和宽度设置为定义的尺寸。

注意：“魔术棒”工具还有一个 “容差”设置。有关更多信息，请参阅第 11 页的 “选择颜色相似的区域”。

创建像素选区选取框

“工具”面板 “位图”部分中的 “选取框”、“椭圆选取框”和 “套索”工具使您可以选择位图图像的特定像素区域，方法是在它们的周围绘制一个选取框。

选择一个矩形区域或椭圆形区域：

1 选择 “选取框”或 “椭圆选取框”工具。

2 在属性检查器中设置 “样式”和 “边缘”选项。有关更多信息，请参阅第 10 页的 “位图选择工具选项”。

3 拖动以绘制一个选区选取框，该选取框定义像素选区。

按住 Shift 键并拖动“选取框”或“椭圆选取框”工具，绘制方形或圆形选取框。若要从中心点绘制选取框，请取消选择任何其它活动的选取框，然后在绘制时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh)。

若要选择自由变形区域：

1 选择“套索”工具。

2 在“属性”检查器中选择“边缘”选项。有关更多信息，请参阅第 10 页的“位图选择工具选项”。

3 在要选择的像素周围拖动指针。

绘制点以创建选取框

“多边形套索”工具使您可以在位图图像中选择特定的像素，方法是在要选择的像素区域范围外重复单击。

若要选择多边形区域：

1 选择“多边形套索”工具。

2 在“属性”检查器中选择“边缘”选项。有关更多信息，请参阅第 10 页的“位图选择工具选项”。

3 单击以在对象或区域的范围外绘制点，描画出选区的轮廓。

按住 Shift 键将“多边形套索”选取框的各边限制为 45 度增量。

4 执行下列操作之一闭合多边形：

- 单击起点。
- 在工作区中双击。

选择颜色相似的区域

“魔术棒”工具使您可以选择颜色相似的像素区域。通过在“属性”检查器中调整“魔术棒”的“容差”和“边缘”选项，可以控制“魔术棒”选择像素的方式。

若要选择颜色范围相似的像素区域：

1 选择“魔术棒”工具。

2 在“属性”检查器中选择“边缘”选项。有关更多信息，请参阅第 10 页的“位图选择工具选项”。

3 在属性检查器中拖动容差滑块以设置容差级别。

“容差”表示用魔术棒单击一个像素时所选的颜色的色调范围。如果输入 0 并单击一个像素，则只会选择色调完全相同的相邻像素。如果输入 65，则会选择一个更大的色调范围。

4 单击要选择的颜色区域。

所选像素范围的周围出现一个选取框。





用较低容差选择的像素 （上图），然后是用较高容差选择的像素 （下图）

在整个文档中选择相似颜色：

1 使用 “选取框”工具、“套索”工具或 “魔术棒”工具选择一个颜色区域。

2 选择 “选择” > “选择相似颜色”。

根据 “魔术棒”工具的 “属性”检查器中的当前 “容差”设置，一个或多个选取框将显示包含所选像素范围的所有区域。

注意：若要调整 “选择相似颜色”命令的容差，请选择魔术棒工具，然后在属性检查器中更改 “容差”设置后再使用该命令。

删除选区选取框

可以删除选区选取框而不影响文档。

若要删除选取框，请执行下列操作之一：

- 绘制另一个选取框。
- 用选取框工具或套索工具在当前选区的外部单击。
- 按 Esc 键。
- 选择 “选择” > “取消选择”。

调整选区选取框

用选取框工具或套索工具选择了像素后，可以编辑或移动选取框边框而不影响其下面的像素。可以使用组合键手动将像素添加到选取框边框或从选取框边框中删除像素。

另外，可以按指定的量扩展或收缩选取框边框、在现有选取框周围选择其它像素区域或者平滑选取框的边框。

移动选取框

可以移动选取框，将它放置在另一个像素区域上。

若要移动选取框，请执行下列操作之一：

- 使用 “选取框” 工具、“套索” 工具或 “魔术棒” 工具拖动选取框。
- 使用箭头键以 1 个像素的增量轻推选取框。
- 按 Shift 键并使用箭头键以 10 个像素的增量移动选取框。

用空格键调整选取框

在绘制时可以轻松地重新定位选取框，方法是在绘制的同时按空格键。

用空格键重新定位选区：

1 开始拖动以绘制选区。

2 按住空格键同时不释放鼠标键。

3 将选取框拖动到画布上的另一个位置。

4 仍然按住鼠标键，同时释放空格键。

5 继续拖动以绘制选区。

向像素选区添加

用任何位图选择工具绘制了选区选取框后，可以用同一工具或另一个位图选择工具向选区添加。

向现有像素选区添加：

1 选择任何位图选择工具。

2 按住 Shift 键并绘制其它的选区选取框。

3 用任何位图选择工具重复第 1 步和第 2 步，继续向选区添加。

重叠的选取框结合形成一个连续的选取框。

从选区中去除像素

可以从选区中去除像素或在选区的某些部分打孔，并定义原选取框内不再属于选区的像素区域。

从选区中去除像素：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并使用位图选择工具选择要打孔的像素区域。

通过交叉选取框创建选取框

可以选择现有选取框内的像素，方法是绘制一个与原选取框重叠的选取框。

若要选择由两个选取框的交叉区域确定的像素区域：

1 按住 Alt+Shift 键 (Windows) 或 Option+Shift 键 (Macintosh)，并创建重叠原选取框的新选取框。

2 释放鼠标键。

只有两个选取框的交叉区域内的像素被选定。

使用缩略图和组合键修改像素选区

选择了位图后，可以使用“层”面板中的任何对象或蒙版的不透明度在该位图上创建像素选区。有关“层”面板的更多信息，请参阅第 111 页的 “使用层”。

使用对象的不透明度在所选位图上创建或替换像素选区：

1 在 “层”面板中，将指针放置在要用来创建像素选区的对象的缩略图上。

2 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh)。

指针将发生变化，以指示您将要选择对象的 Alpha 通道 （即不透明区域）。

3 单击缩略图。

所选位图上随即创建一个新的像素选区。

若要向当前像素选区添加：

- 按住 Ctrl+Shift 键 (Windows) 或 Command+Shift 键 (Macintosh) 并在 “层”面板中单击对象的缩略图，将对象不透明区域的形状添加到当前像素选区中。

提示：当将指针放在缩略图上并按下指定的组合键时，指针指示您将要向像素选区中添加内容。

若要从当前像素选区中去除：

- 按住 Ctrl+Alt 键 (Windows) 或 Command+Option 键 (Macintosh) 并在“层”面板中单击对象的缩略图，从当前像素选区中去除对象不透明区域的形状。

提示：当将指针放在缩略图上并按下指定的组合键时，指针指示您将要从像素选区中去除内容。

通过重叠对象的交叉区域在所选位图上创建像素选区：

1 按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 并单击对象的缩略图以选择对象的 Alpha 通道 （即不透明区域）。

2 按住 Control+Shift+Alt 键 (Windows) 或 Command+Shift+Option 键 (Macintosh) 并单击另一个对象。

在所选位图上，随即通过两个重叠对象的不透明区域的交叉部分创建了一个像素选区。

提示：当将指针放在缩略图上并按下指定的组合键时，指针指示您将要通过两个重叠对象的不透明区域的交叉部分创建一个像素选区。

创建反转像素选区

从当前像素选区开始，可以创建另一个像素选区，它选择当前没有选择的所有像素。例如，可以使用此方法选择原选区周围的所有像素然后将其擦除。

若要创建反转像素选区：

1 使用任何位图选择工具进行像素选择。

2 选择 “选择” > “反选”。

此时即会选定不在原始选区中的所有像素。

羽化像素选区

“羽化”为所选像素创建透明效果。当使用 “羽化”命令时，可以在取消选择像素前尝试各种羽化量并查看结果。还可以通过在使用位图选择工具之前在属性检查器中设置羽化量来羽化选区。有关更多信息，请参阅第 10 页的 “位图选择工具选项”。

若要羽化像素选区：

1 选择 “选择” > “羽化”。

2 在 “羽化”对话框中输入 “羽化”量。

选区选取框的大小将改变以反映羽化量。

3 如果需要，在 “羽化”对话框中更改数字以调整羽化量。

4 单击 “确定”。

提示： 若要在不显示周围像素的情况下查看羽化选区的外观，请选择 “选择” > “反选”，然后按 Delete 键。然后可以使用 “历史记录”面板或 “编辑” > “撤消”重试。

扩展或收缩选取框

绘制了选择像素的选取框后，可以扩展或收缩其边框。

若要扩展选取框的边框：

1 绘制了选取框后，选择 “选择” > “扩展选取框”。

2 输入希望选取框边框扩展的像素数目，然后单击 “确定”。

若要收缩选取框边框：

1 绘制了选取框后，选择 “选择” > “收缩选取框”。

2 输入希望选取框边框收缩的像素数目，然后单击 “确定”。

在现有选取框周围选择区域

可以创建一个额外的选取框，以指定的宽度框住现有选取框。这使您可以创建特殊的图形效果，如羽化像素选区的边缘。

若要在现有选取框周围选择区域：

1 绘制一个选取框后，选择 “选择” > “边框选取框”。

2 输入要放在现有选取框周围的选取框的宽度，然后单击 “确定”。

平滑选取框边框

可以除去像素选区边缘的多余像素。使用 “魔术棒” 工具后，如果像素选区或选取框的边缘出现多余的像素，这样做会很有帮助。




平滑前后的像素选区

若要平滑选取框边框：

1 选择 “选择” > “使选取框平滑”。

2 输入取样半径指定所需的平滑度，然后单击 “确定”。

转移选取框

可以将选取框从一个位图转移到位于同一层或不同层中的另一个位图对象。也可以将选取框转移到蒙版。

若要将选取框转移到另一个位图对象：

1 通过绘制选取框进行选择。

2 在 “层” 面板中，在同一层中选择另一个位图对象，或者在另一层中选择一个对象。
选取框随即转移到该对象。

注意：Fireworks 将蒙版和被蒙版对象看作单独的对象。有关蒙版的更多信息，请参阅 第 115 页的 “用蒙版掩盖图像”。

保存和恢复选取框

可以保存选区的大小、形状和位置供以后重新应用。

若要保存选取框：

- 选择 “选择” > “保存位图所选”。

若要恢复选取框：

- 选择 “选择” > “恢复位图所选”。

注意：一次只能保存一个选区。

创建和移动浮动像素选区

当将选取框拖动到一个新位置时，移动的是选取框本身。如果要移动、编辑、剪切或复制像素选区，则必须首先使这些像素成为一个浮动选区。

若要创建浮动像素选区：

1 用位图选择工具创建像素选区。
2 执行下列操作之一：
   - 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh)，并使用“工具”面板“位图”部分中的任何工具拖动选区。
   - 选择“指针”工具并拖动选区。

若要移动浮动选区，请执行下列操作之一：

- 用“指针”工具或任何位图选择工具拖动浮动选区。
- 如果非选区位图工具处于活动状态，则按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 并拖动浮动选区。
- 使用箭头键或 Shift+ 箭头键。

当取消选择浮动像素选区或者选择任何矢量或 Web 工具时，浮动选区成为当前位图对象的一部分。

通过剪切或复制插入新位图

可以通过剪切或复制所选像素将基于像素选区的新位图插入到文档的当前层中。

若要通过剪切和粘贴像素选区插入新位图：

1 使用像素选择工具选择一个像素区域。
2 选择“编辑” > “插入” > “通过剪切创建位图”。

   当前层中随即创建一个基于该像素选区的新位图对象，并且所选像素从原位图对象中被删除。在“层”面板中，新位图的缩略图出现在当前层中，位于它从中剪切的对象的上面。

若要通过复制和粘贴像素选区插入新位图：

1 使用像素选择工具选择一个像素区域。
2 选择“编辑” > “插入” > “通过复制创建位图”。

   当前层中随即创建一个基于该像素选区的新位图对象，并且所选像素在原位图对象中保持不变。在“层”面板中，新位图的缩略图出现在当前层中，位于它从中复制的对象的上面。

编辑所选对象

Fireworks 提供了多种编辑所选对象的方法：您可以在画布上或应用程序之间移动对象，或者使用“克隆”和“重制”命令复制对象，也可以将对象从工作区中全部删除。

若要移动选区，请执行下列操作之一：

- 用“指针”、“部分选定”或“选择后方对象”工具拖动选区。
- 按任何箭头键以 1 个像素的增量移动选区。
- 按住 Shift 键同时按任何箭头键，以 10 个像素的增量移动选区。
- 在属性检查器中，输入选区左上角位置的 X 坐标和 Y 坐标。
- 在“信息”面板中输入对象的 x 和 y 坐标。如果 X 和 Y 框不可见，请拖动面板的底边。

若要通过粘贴移动或复制所选对象：

1 选择一个对象或多个对象。
2 选择“编辑” > “剪切”或“编辑” > “复制”。

3 选择“编辑” > “粘贴”。

重复一个或多个所选对象：

- 选择“编辑” > “重制”。

当重复该命令时，所选对象的重复副本以层叠排列的方式出现，从原对象开始，每一个重复副本都比上一个重复副本下移 10 个像素和右移 10 个像素。最新的重复对象成为所选对象。

注意：不能对位图选区使用“重制”或“克隆”命令。使用“部分选定”工具或“橡皮图章”工具可以复制位图图像的各部分。有关使用“部分选定”工具的更多信息，请参阅下列过程。有关使用“橡皮图章”工具的更多信息，请参阅第 29 页的“修饰位图”。

若要通过拖动复制所选对象：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并使用“指针”工具拖动对象。

若要重复像素选区，请执行下列操作之一：

- 使用“部分选定”工具拖动像素选区。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并使用“指针”工具拖动对象。

若要克隆选区：

- 选择“编辑” > “克隆”。

  选区的克隆副本正好堆叠在原选区的前面并且成为所选对象。

  注意：若要以逐像素的精确度将所选克隆副本从原对象上移走，请使用箭头键或 Shift+ 箭头键。这对于在克隆副本之间保持特定的距离或者保持克隆副本的垂直或水平对齐是一个很方便的方法。

若要删除所选对象，请执行下列操作之一：

- 按 Delete 键或 Backspace 键。
- 选择“编辑” > “清除”。
- 选择“编辑” > “剪切”。
- 右击 (Windows) 或按 Control 键并单击 (Macintosh) 对象并从上下文菜单中选择“编辑” > “剪切”。

若要取消或者取消选择选区，请执行下列操作之一：

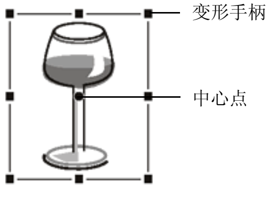
- 选择“选择” > “取消选择”。
- 如果使用的是“选取框”、“椭圆选取框”或“套索”工具，则单击图像中所选区域外的任何位置。
- 按 Esc 键。

变形和扭曲所选对象和选区

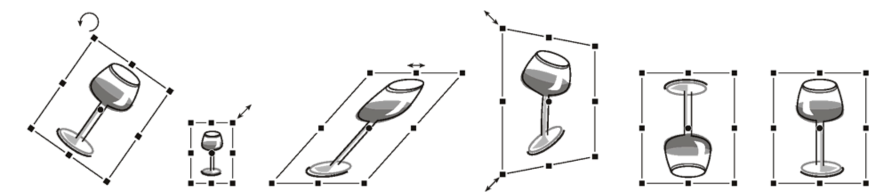
使用“缩放”、“倾斜”和“扭曲”工具以及菜单命令，可以变形所选对象、组或者像素选区：

	“缩放”放大或缩小对象。
	“倾斜”将对象沿指定轴倾斜。
	“扭曲”工具在处于活动状态时以您拖动选择手柄的方向移动对象的边或角。这有助于创建 3-D 外观。

当您选择任意变形工具或“变形”菜单命令时， Fireworks 会在所选对象周围显示变形手柄。



原始对象



经旋转、缩放、倾斜、扭曲及垂直和水平翻转后的对象

若要用变形手柄变形所选对象：

1 选择变形工具。

移动选择手柄上或旁边的指针时，指针会改变以指示当前的变形。

2 执行下列操作之一以变形对象：

- 将指针放到角点附近，然后拖动以旋转。
- 拖动变形手柄，根据活动的变形工具来变形。

3 在窗口内双击或按 Enter 键应用更改。

调整对象大小 （缩放对象）

缩放对象将以水平、垂直方向或同时在两个方向放大或缩小对象。

若要缩放所选对象：

1 执行下列操作之一显示变形手柄：



- 选择 “缩放”工具。
- 选择 “修改” > “变形” > “缩放”。

2 拖动变形手柄：

- 若要同时水平和垂直缩放对象，请拖动角手柄。如果在缩放时按住 Shift 键，可以约束比例。
- 若要水平或垂直缩放对象，请拖动边手柄。
- 若要从中心缩放对象，请在拖动任何手柄时按 Alt 键。

注意：也可以通过在 “属性”检查器中输入尺寸来调整所选对象的大小。有关更多信息，请参阅第 21 页的 “用数值变形对象”。

旋转对象

旋转对象时，对象绕中心点转动。您可以旋转对象，方法是选择预设的角度或将指针放在对象的变形手柄外部，以便在拖动之前显示旋转指针。

注意：还可以旋转文档画布。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

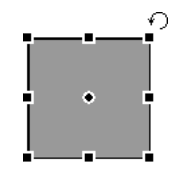
若要将所选对象旋转 90 度 或 180 度：

- 选择 “修改” > “变形” 并从子菜单中选择 “旋转” 命令。

若要通过拖动旋转所选对象：



1 选择任意变形工具。
2 在对象的外部移动指针，直到旋转指针出现。



3 拖动以旋转对象。

   提示：若要将旋转限制为相对于水平 15 度的增量，请按住 Shift 键并拖动指针。

4 在窗口内双击或按 Enter 键应用更改。

若要重新定位旋转轴：

- 将中心点拖离中心。

若要将旋转轴重设为选区的中心，请执行下列操作之一：

- 双击中心点
- 按 Esc 键取消选择对象，然后重新选择它。

翻转对象

可以沿垂直轴或水平轴翻转对象，而不移动对象在画布上的相对位置。

若要翻转所选对象：

- 选择 “修改” > “变形” > “水平翻转” 或 “垂直翻转”。

倾斜对象

倾斜对象通过将对象沿水平轴、垂直轴或同时沿两个轴倾斜达到变形效果。

若要倾斜所选对象：

1 执行下列操作之一显示变形手柄：



   - 选择 “倾斜” 工具。
   - 选择 “修改” > “变形” > “倾斜”。

2 拖动手柄以倾斜对象。

3 在窗口内双击或按 Enter 键去除变形手柄。

若要达到透视幻像：

- 拖动角点。

扭曲对象

通过用 “扭曲”工具拖动选择手柄可以更改对象的大小和比例。

若要扭曲所选对象：

1 执行下列操作之一显示变形手柄：



  - 选择 “扭曲”工具。
  - 选择 “修改” > “变形” > “扭曲”。

2 拖动手柄以扭曲对象。

3 在窗口内双击或按 Enter 键应用更改。

用数值变形对象

除了通过拖动来缩放对象、调整对象大小或旋转对象之外，还可以通过输入特定值将其变形。

若要使用 “属性”检查器或 “信息”面板调整所选对象的大小：

- 输入新的宽度 (W) 或高度 (H) 度量单位。

  注意：如果 “宽”和 “高”框在 “属性”检查器中不可见，请单击扩展箭头以查看所有属性。

若要使用 “数值变形”缩放或旋转所选对象：

1 选择 “修改” > “变形” > “数值变形”。

  “数值变形”对话框打开。

2 从弹出菜单中选择要对当前选区执行的变形类型：“缩放”、“调整大小”或 “旋转”。

3 选择 “约束比例”在缩放或调整选区大小时保持水平和垂直比例。

4 选择 “缩放属性”连同对象本身一起变形对象的填充、笔触和效果。

5 取消选择 “缩放属性”只变形路径。

6 键入变形选区的数值，然后单击 “确定”。

在 “信息”面板上查看变形信息

“信息”面板使您可以查看当前所选对象的数字变形信息。信息随着对象的编辑而更新。

- 对于缩放和任意变形，“信息”面板显示原对象变形前的宽度 (W) 和高度 (H)，以及变形过程中宽度和高度增减的百分比。
- 对于倾斜和扭曲，“信息”面板以 1 度的增量显示倾斜角度并在变形过程中显示 X 和 Y 指针坐标。

若要在变形选区时查看变形信息：

- 选择 “窗口” > “信息”。

组织对象

当处理单个文档中的多个对象时，可以使用几种方法来组织文档：

- 可以将各个对象分组，以便将它们作为一个对象进行处理，或保护每个对象与组中其它对象的关系。
- 可以将某些对象排列在其它对象的前面或后面。对象的排列方式称为 堆叠顺序。
- 可以将所选对象与画布的某个区域对齐，或与垂直轴或水平轴对齐。

组合对象

可以将各个所选对象组合起来，然后将它们作为单个对象处理。例如，将每个花瓣绘制成一个单独的对象之后，可以将它们组合起来，将整朵花作为单个对象来选择和移动。

可以编辑组而不取消组合。可以在组中选择个别的对象进行编辑而不取消组合对象。您也可以随时取消组合对象。

组合两个或更多的所选对象：

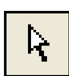
- 选择 “修改” > “组合”。

取消组合所选对象：

- 选择 “修改” > “取消组合”。

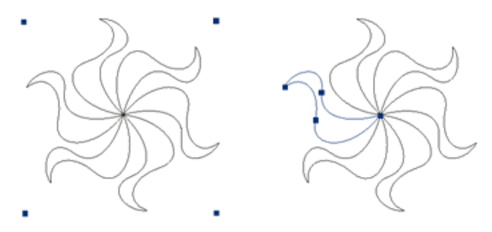
选择组中的对象

若要处理组中的个别对象，可以取消组合对象，或者使用 “部分选定”工具选择个别对象同时使组保留原样。



“部分选定”工具

修改部分选定的对象的属性只更改部分选定的对象，而不是整个组。将部分选定的对象移动到其它层会从组中删除该对象。



在组中部分选定对象

若要选择属于组的对象：

- 选择 “部分选定”工具并单击对象或拖动它周围的选择区域。若要向选区添加对象或从选区删除对象，请在单击或拖动时按住 Shift 键。

若要选择包含部分选定的对象的组，请执行下列操作之一：

- 右击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Macintosh) 组中的任何位置，并从上下文菜单中选择 “选择” > “整体选择”。

- 选择“选择” > “整体选择”。

若要选择所选组中的所有对象，请执行下列操作之一：

- 右击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Macintosh) 组中的任何位置，并从上下文菜单中选择“选择” > “部分选定”。
- 选择“选择” > “部分选定”。

堆叠对象

在层内，Fireworks 基于对象的创建顺序堆叠对象，将最近创建的对象放在堆栈的最上面。对象的堆叠顺序决定了它们重叠时的外观。

层也影响堆叠顺序。例如，如果文档有两层，名称分别为“层 1”和“层 2”。如果在“层”面板中，“层 1”列于“层 2”之下，那么“层 2”上的所有内容出现在“层 1”上的所有内容之前。通过在“层”面板中将层拖动到新位置可以更改层的顺序。有关更多信息，请参阅第 113 页的“组织层”。

若要在层内更改所选对象或组的堆叠顺序：

- 选择“修改” > “排列” > “移到最前”或“移到最后”将对象或组移到堆叠顺序的最上面或最下面。
- 选择“修改” > “排列” > “上移一层”或“下移一层”将对象或组在堆叠顺序中向上或向下移动一个位置。

如果选中了不只一个对象或组，对象在所有取消选择的对象之前或之后移动，并保持它们之间的相对顺序。

对齐对象

“修改”菜单中的“对齐”命令提供了大量的排列选项，使您可以执行下列任意操作：

沿水平轴或垂直轴**对齐对象**。

沿右边缘、中心或左边缘在垂直方向，或沿上边缘、中心或下边缘在水平方向**对齐所选对象**。

注意：边缘由包围每个所选对象的定界框来确定。

均分所选对象使它们的中心或边缘均匀相隔。

可以对所选对象应用一个或多个“对齐”命令。

若要对齐所选对象，请执行下列操作之一：

- 选择“修改” > “对齐” > “左对齐”将对象与最左侧的所选对象对齐。
- 选择“修改” > “对齐” > “垂直居中”将对象的中心点沿垂直轴对齐。
- 选择“修改” > “对齐” > “右对齐”将对象与最右侧的所选对象对齐。
- 选择“修改” > “对齐” > “顶对齐”将对象与最上方的所选对象对齐。
- 选择“修改” > “对齐” > “水平居中”将对象的中心点沿水平轴对齐。
- 选择“修改” > “对齐” > “下对齐”将对象与最下方的所选对象对齐。

均分三个或更多个所选对象的宽度或高度：

- 选择“修改” > “对齐” > “均分宽度”或“修改” > “对齐” > “均分高度”。

关于在层间排列对象

“层”面板提供了组织控件的另一种维度。可以将所选对象从一层移动到另一层，方法是将“层”面板中的对象缩略图或蓝色的选区指示器拖动到另一层。有关更多信息，请参阅第 113 页的“组织层”。

第 2 章
使用位图

位图是由称为像素的彩色小正方形组成的图形，这些小正方形就像马赛克中的瓷片那样拼合在一起形成图像。照片、扫描的图像以及用绘画程序创建的图形都属于位图图形。它们有时被称为栅格图像。

Macromedia Fireworks MX 2004 集照片编辑、矢量绘图和绘画应用程序的功能于一身。要创建位图图像，可以用位图工具绘图和绘画，将矢量对象转换成位图图像，或者打开或导入图像。

Fireworks 有一套强大的动态效果可用于色调和颜色调节，它还提供了许多修饰位图图像的方法，包括修剪、羽化和重复或克隆图像。另外，Fireworks 现在还提供了一套新的图像修饰工具 — "模糊"、"锐化"、"减淡"、"加深"和 "涂抹"。

有关选择和变形图像与像素区域的方法的信息，请参阅 Fireworks 帮助。

使用位图

"工具"面板的"位图"部分包含位图选择和编辑工具。要编辑文档中的位图像素，可以从"位图"部分中选择工具。与 Fireworks 的早期版本不同，您不需要特意在位图模式和矢量模式之间切换，但仍可以使用位图、矢量对象和文本。切换到适当的模式就像从 "工具"面板中选择矢量或位图工具一样简单。

注意：Fireworks 的早期版本在画布周围显示一个条纹边框，指示 Fireworks 处于位图模式。如果在使用位图时更愿意看到熟悉的条纹边框，可以从"首选参数"对话框的 "编辑"类别中选择 "位图选项" > "显示条纹边框"。

创建位图对象

要创建位图图形，可以使用 Fireworks 位图绘制和绘画工具，剪切或复制和粘贴像素选区，或者将矢量图像转换成位图对象。另一种创建位图对象的方法是在文档中插入一个空的位图图像，然后对其进行绘制、绘画或填充。

一个新位图对象创建后就添加到当前层中。在层已展开的 "层"面板中，可以在位图对象所在的层下看到每个对象的缩略图和名称。尽管有些位图应用程序把每个位图对象都视作一个层，但 Fireworks 把位图对象、矢量对象和文本组织成位于层上的单独对象。有关更多信息，请参阅第 111 页的 "使用层"。

若要创建新的位图对象：

1 从 “工具”面板的 “位图”部分中选择 “刷子”或 “铅笔”工具。

2 用 “刷子”或 “铅笔”工具在画布上绘画或绘图以创建位图对象。

一个新的位图对象随即添加到 “层”面板的当前层中。有关使用 “铅笔”和 “刷子”工具的更多信息，请参阅第 26 页的 “绘制、绘画和编辑位图对象”。

可以创建一个新的空位图，然后在空位图中绘制或绘画像素。

若要创建空位图对象，请执行下列操作之一：



- 单击 “层”面板中的 “新建位图图像”按钮。
- 选择 “编辑” > “插入” > “空位图”。
- 绘制选区选取框，从画布的空白区域开始并填充它。有关更多信息，请参阅第 10 页的“创建像素选区选取框”。

  一个空位图随即添加到 “层”面板的当前层中。如果在空位图上绘制、导入像素或以其它方式放入像素之前，取消选择了空位图，则空位图对象自动从 “层”面板和文档中消失。

若要剪切或复制像素并将它们作为一个新位图对象粘贴：

1 用 “选取框”工具、“套索”工具或 “魔术棒”工具选择像素。

有关更多信息，请参阅第 10 页的 “选择像素”。

2 执行下列操作之一：

- 选择 “编辑” > “剪切”，然后 “编辑” > “粘贴”。
- 选择 “编辑” > “复制”，然后 “编辑” > “粘贴”。
- 选择 “编辑” > “插入” > “通过复制创建位图”，将当前所选复制到一个新位图中。
- 选择“编辑”>“插入”>“通过剪切创建位图”，将要放置的当前所选内容剪切到一个新位图中。

所选以当前层上的对象形式显示在 “层”面板中。

注意：您也可以右击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Macintosh) 像素选取框，并从上下文菜单中选择剪切或复制选项。有关 “通过剪切新建位图”和 “通过复制新建位图”选项的更多信息，请参阅第 17 页的 “通过剪切或复制插入新位图”。

若要将所选矢量对象转换成位图图像，请执行下列操作之一：

- 选择 “修改” > “平面化所选”。
- 从 “层”面板的 “选项”菜单中选择 “平面化所选”。

  矢量到位图的转换是不能撤消的，除非在“历史记录”面板中，“编辑” > “撤消”动作仍然是一个选项。位图图像不能转换成矢量对象。

绘制、绘画和编辑位图对象

“工具”面板的 “位图”部分包含选择、绘制、绘画和编辑位图图像像素的工具。

绘制位图对象

可以使用 “铅笔”工具绘制单像素自由直线或受约束的直线，所用方法与使用真正的铅笔 （用直尺或不用直尺）绘制硬边直线非常相似。也可以在位图上放大并使用 “铅笔”工具来编辑个别的像素。

若要用 “铅笔” 工具绘制对象：



1 选择 “铅笔” 工具。
2 在 “属性” 检查器中设置工具选项：

“消除锯齿” 对您绘制的直线的边缘进行平滑处理。

“自动擦除” 当 “铅笔” 工具在笔触颜色上单击时使用填充颜色。

“保持透明度” 将 “铅笔” 工具限制为只能现有像素中绘制，而不能在图形的透明区域中绘制。

3 拖动以进行绘制。按住 Shift 键并拖动可以将路径限制为水平、竖直或倾斜线。

绘画位图对象

可以用 “刷子” 工具使用 “笔触颜色” 框中的颜色绘制刷子笔触，或者可以用 “颜料桶” 工具将所选像素的颜色更改为 “填充颜色” 框中的颜色。使用 “渐变” 工具，可以以可调的样式用颜色组合填充位图或矢量对象。

若要用 “刷子” 工具绘制对象：



1 选择 “刷子” 工具。
2 在 “属性” 检查器中设置笔触属性。
3 通过拖动进行绘画。

有关设置 “刷子” 工具选项的更多信息，请参阅第 92 页的 “使用笔触”。

若要将像素的颜色更改为 “填充颜色” 框中的颜色：



1 选择 “颜料桶” 工具。
2 在 “填充颜色” 框中选择一种颜色。
3 在 “属性” 检查器中设置容差值。

注意： 容差决定了填充的像素在颜色上必须达到的相似程度。低容差值用与所单击的像素相似的颜色值填充像素。高容差用范围更广的颜色值填充像素。

4 单击图像。

容差范围内的所有像素都变成填充色。

在像素选区中应用渐变填充：

1 进行选择。
2 选择 “渐变” 工具。
3 在 “属性” 检查器中设置填充属性。
4 单击像素选区应用填充。

“颜料桶” 和 “渐变” 工具也可以填充选定的矢量对象。有关创建、应用和编辑渐变填充的更多信息，请参阅第 96 页的 “使用填充”。

选取一种颜色用作笔触颜色或填充颜色

使用 “滴管” 工具，可以从图像中选取颜色来指定一种新的笔触颜色或填充色。可以选取单个像素的颜色、 3x3 像素区域内的平均颜色值或 5x5 像素区域内的平均颜色值。

若要取样笔触颜色或填充色：

1 如果正确的属性并未激活，请执行下列操作之一：

- 单击 “工具”面板中 “笔触颜色”框旁边的笔触图标，使其成为活动属性。
- 单击 “工具”面板中 “填充颜色”框旁边的填充图标，使其成为活动属性。

注意：不要单击颜色框本身。否则，出现的滴管指针并不是“滴管”工具。有关颜色框滴管指针的信息，请参阅第 92 页的 “从颜色弹出窗口中采集颜色”。

2 打开一个 Fireworks 文档或 Fireworks 能打开的任何一种文件。有关更多信息，请参阅第147 页的第 9 章 “切片、变换图像和热点”。



3 从 “工具”面板的 “位图”部分中选择 “滴管”工具。在 “属性”检查器中设置 “平均颜色取样”设置：

“1 像素”用单个像素创建笔触颜色或填充颜色。

“3x3 像素”用 3x3 像素区域内的平均颜色值创建笔触颜色或填充颜色。

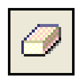
“5x5 像素”用 5x5 像素区域内的平均颜色值创建笔触颜色或填充颜色。

4 在文档中的任何地方单击 “滴管”工具。

所选颜色出现在整个 Fireworks 中的所有 “笔触颜色”或 “填充颜色”框中。

擦除位图对象

可以用 “橡皮擦”工具删除像素。默认情况下，“橡皮擦”工具指针代表当前橡皮擦的大小，但是您可以在 “首选参数”对话框中更改指针的大小和外观。有关更多信息，请参阅第 244 页的 “编辑”首选参数。



橡皮擦工具

若要擦除所选位图对象或像素选区中的像素：

1 选择 “橡皮擦”工具。

2 在 “属性”检查器中，选择圆形或方形的橡皮擦形状。

3 拖动 “边缘”滑块设置橡皮擦边缘的柔度。

4 拖动 “大小”滑块设置橡皮擦的大小。

5 拖动 “橡皮擦不透明度”滑块设置不透明度。

6 在要擦除的像素上拖动 “橡皮擦”工具。

羽化像素选区

羽化使像素选区的边缘模糊，并有助于所选区域与周围的像素混合。当复制选区并将其粘贴到另一个背景中时，羽化很有用。




若要在选择像素选区时羽化像素选区的边缘：

1 从 “工具” 面板中选择位图选择工具。

2 从 “属性” 检查器的 “边缘” 弹出菜单中选择 “羽化”。

3 拖动滑块设置希望沿像素选区边缘模糊的像素数目。

4 进行选择。

若要从菜单栏中羽化像素选区的边缘：

1 选择 “选择” > “羽化”。

2 在 “羽化所选” 对话框中输入一个值以设置羽化半径，然后单击 “确定”。

半径值决定选区边框每一侧羽化的像素数目。

修饰位图

Fireworks 提供了广泛的工具来帮助您修饰图像。您可以改变图像的大小，减弱或突出其焦点，或者将图像的局部复制并 “压印” 到另一区域。

	用 “橡皮图章” 工具可以把图像的一个区域复制或克隆到另一个区域中。
	“模糊” 工具减弱图像中所选区域的焦点。
	“涂抹” 工具拾取颜色并在图像中沿您拖动的方向推移该颜色。
	“锐化” 工具锐化图像中的区域。
	“减淡” 工具加亮图像中的部分区域。
	“加深” 工具加深图像中的部分区域。
	“红眼消除” 工具去除照片中出现的红眼
	“替换颜色” 工具用另一种颜色画在一种颜色上

克隆像素

“橡皮图章”工具克隆位图图像的部分区域，以便您可以将其压印到图像中的其它区域。当您要修复有划痕的照片或去除图像上的灰尘时，克隆像素很有用。您可以复制照片的某一像素区域，然后用克隆的区域替代有划痕或灰尘的点。

若要克隆位图图像的部分区域：

1 选择 “橡皮图章”工具。

2 单击某一区域将其指定为源 （即要克隆的区域）。

取样指针变成十字型指针。

注意： 要指定另一个要克隆的像素区域，可以按住 Alt 键 (Windows) 或按住 Option 键 (Macintosh) 并单击另一个像素区域，将其指定为源。

3 移到图像的其它部分并拖动指针。

可以看到两个指针。第一个是克隆源，为十字型。有关更多信息，请参阅第 244 页的 “编辑”首选参数。

视您选择的刷子首选参数而定，第二个指针可以是橡皮图章、十字型或蓝色圆圈形状。拖动第二个指针时，第一个指针下的像素复制并应用于第二个指针下的区域。

若要设置 “橡皮图章”工具选项：

1 选择 “橡皮图章”工具。

2 从 “属性”检查器中的下列选项中选择：

“大小”确定图章的大小。

“边缘”确定笔触的柔度 （100% 为硬； 0% 为软）。

“按源对齐”影响取样操作。当选择 “按源对齐”后，取样指针垂直和水平移动以与第二个指针对齐。当取消选择 “按源对齐”后，不管将第二个指针移到哪儿和在哪里单击它，取样区域都是固定的。

“使用整个文档”从所有层上的所有对象中取样。当取消选择此选项后，“橡皮图章”工具只从活动对象中取样。

“不透明度”确定透过笔触可以看到多少背景。

“混合模式 _ 影响克隆图像对背景的影响。

若要复制像素选区，请执行下列操作之一：

- 使用 “部分选定”工具拖动像素选区。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或按住 Option 键 (Macintosh) 并使用“指针”工具拖动像素选区。

模糊、锐化和涂抹像素

“模糊”工具和 “锐化”工具影响像素的焦点。“模糊”工具通过有选择地模糊元素的焦点来强化或弱化图像的局部区域，其方式与摄影师控制景深的方式很相似。“锐化”工具对于修复扫描问题或聚焦不准的照片很有用。“涂抹”工具使您可以象创建图像倒影时那样将颜色逐渐混合起来。

若要模糊或锐化图像：

1 选择“模糊”工具或“锐化”工具。

2 在“属性”检查器中设置刷子选项：

“大小”设置刷子笔尖的大小。

“边缘”指定刷子笔尖的柔度。

“形状”设置圆形或方形刷子笔尖形状。

“强度”设置模糊或锐化量。

3 在要锐化或模糊的像素上拖动工具。

提示：按下 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 从一种工具行为更改为另一种工具行为。

若要涂抹图像中的颜色：

1 选择“涂抹”工具。

2 在“属性”检查器中设置工具选项：

“大小”指定刷子笔尖的大小。

“形状”设置圆形或方形刷子笔尖形状。

“边缘”指定刷子笔尖的柔度。

“压力”设置笔触的强度。

“涂抹色”允许在每个笔触的开始处用指定的颜色涂抹。如果取消选择此选项，该工具将使用工具指针下的颜色。

“使用整个文档”利用所有层上所有对象的颜色数据来涂抹。当取消选择此选项后，涂抹工具仅使用活动对象的颜色。

3 在要涂抹的像素上拖动工具。

减淡和加深像素

分别使用“减淡”或“加深”工具减淡或加深图像的局部。这类似于洗印照片时增加或减少曝光量的暗室技术。

若要减淡或加深图像的局部：

1 选择“减淡”工具或“加深”工具分别减淡和加深图像的局部。

2 在“属性”检查器中设置刷子选项：

“大小”设置刷子笔尖的大小。

“形状”设置圆形或方形刷子笔尖形状。

“边缘”设置刷子笔尖的柔度。

3 在“属性”检查器中设置曝光。

曝光范围从 0% 到 100%。需要弱一点的效果，就指定一个低的百分比；需要强一点的效果，就指定一个高的百分比。

4 在“属性”检查器中设置范围：

“阴影”主要改变图像的深色部分。

“高亮”主要更改图像的加亮部分。

“中间色调”主要更改图像中每个通道的中间范围。

5 在图像中要减淡或加深的部分上拖动。

拖动工具时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 可以临时从 “减淡”工具切换到 “加深”工具或从 “加深”工具切换到 “减淡”工具。

从照片中消除红眼

在一些照片中，主体的瞳孔是不自然的红色阴影。您可以使用 “红眼消除”工具矫正此红眼效应。“红眼消除”工具仅对照片的红色区域进行绘画处理，并用灰色和黑色替换红色。




原始照片；使用 “红眼消除”工具之后

若要矫正照片中的红眼效应：



1 从弹出菜单中选择 “红眼消除”工具。

2 在 “属性”检查器中设置笔触属性：

“大小”设置刷子笔尖的大小。

“形状”设置圆形或方形刷子笔尖形状。

“容差”确定要替换的色相范围 （0 表示只替换红色； 255 表示替换所有色相，包括红色）。

“强度”设置用于替换红色的灰色暗度。

3 拖动或单击照片中的红色瞳孔。

替换颜色

“替换颜色”工具使您可以选择选择一种颜色，并用另外一种颜色覆盖此颜色进行绘画。



原始照片；使用 “替换颜色”工具之后

若要用另一种颜色替换某种颜色：



1 从弹出菜单中选择 “替换颜色”工具。
2 在 “属性”检查器中单击 “更改”选色表以选择颜色样，然后从弹出菜单选择一种颜色，或者在图像中单击以选择您要替换的颜色。
3 在 “属性”检查器中单击 “终止”选色表以选择颜色样，然后从弹出菜单选择一种颜色，或者在图像中单击以选择您将用来替换的颜色。
4 在 “属性”检查器中设置其它笔触属性：

“大小”设置刷子笔尖的大小。

“形状”设置圆形或方形刷子笔尖形状。

“容差”确定要替换的颜色范围（0 表示只替换“终止”颜色； 255 代表替换所有与“终止”颜色相似的颜色）。

“强度”确定将替换多少 “更改”颜色。

“彩色化”用 “终止”颜色替换 “更改”颜色。取消选择 “彩色化”以便用 “终止”颜色对“更改”颜色进行涂染，并保持一部分 “更改”颜色不变。

5 拖动工具到您要替换的颜色上。

裁剪所选位图

您可以把 Fireworks 文档中的单个位图对象隔离开，只裁剪那个位图对象而使画布上的其它对象保持不变。

在不影响文档中其它对象的情况下裁剪位图图像：

1 选择位图对象，方法是单击画布上的对象或单击它在 “层”面板上的缩略图，或使用位图选择工具绘制一个选取框。
2 选择 “编辑” > “裁剪所选位图”。

裁剪手柄出现在整个所选位图的周围，如果在第一步中绘制了选取框，则裁剪手柄出现在选取框的周围。

3 调整裁剪手柄，直到定界框围在位图图像中要保留的区域周围。

注意：若要取消裁剪选择，请按 Esc 键。



定界框

4 双击定界框内部或按 Enter 键裁剪选区。

所选位图中位于定界框以外的每个像素都被删除，而文档中的其它对象保持不变。

调整位图颜色和色调

Fireworks 有颜色和色调调整滤镜来帮助您改善和强化位图图像中的颜色。您可以调整图像的对比度和亮度、色调范围、色相和饱和度。

将滤镜作为 “属性” 检查器中的 “动态效果” 使用是没有破坏作用的。“动态效果” 不会永久性地改变像素，您可以随时删除或编辑它们。

如果您喜欢以一种不能撤消的永久方式应用滤镜，可以从 “滤镜” 菜单中选择。但是，Macromedia 建议尽可能使用滤镜作为 “动态效果”。

您可以从 “滤镜” 菜单将滤镜应用到像素选区，但不应用 “动态效果” 。不过，您可以定义一个位图区域，用它创建一个单独的位图，然后应用 “动态效果”。

如果使用“滤镜”菜单将滤镜应用于选定的矢量对象，则 Fireworks 会将所选对象转换成位图。

若要在用位图选取框定义的区域内应用 “动态效果”：

1 选择一个位图选择工具并绘制一个选取框。

2 选择 “编辑” > “剪切”。

3 选择 “编辑” > “粘贴”。

Fireworks 将所选对象准确地粘贴到像素的原始位置，但所选对象现在是单独的位图对象。

4 在 “层” 面板中单击新位图对象的缩略图以选择位图对象。

5 从 “属性” 检查器中应用一种动态效果。

Fireworks 只会将 “动态效果” 应用于新的位图对象，模拟滤镜对像素选区的作用。

注意：尽管 “动态效果” 更灵活，但是文档中大量的 “动态效果” 会降低 Fireworks 的性能。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

调整色调范围

您可以利用 “色阶” 和 “曲线” 功能来调整位图的色调范围。利用 “色阶”，可以校正像素高度集中在高亮、中间色调或阴影部分的位图。或者可以利用 “自动色阶” 让 Fireworks 替您调整色调范围。如果您需要对位图的色调范围进行更精确的控制，则可以使用 “曲线” 功能，它可以在不影响其它颜色的情况下沿色调范围调整任何颜色。

使用 “色阶” 功能

一个有完整色调范围的位图，其像素应该平均分布在所有区域内。“色阶” 功能校正像素高度集中在高亮、中间色调或阴影部分的位图。

“高亮” 校正使图像看起来象被洗过一样的过多加亮像素。

“中间色调” 校正中间色调中使图像看起来黯淡的过多像素。

“阴影” 校正隐藏了许多细节的过多暗像素。

“色阶” 功能把最暗像素设置为黑色，最亮像素设置为白色，然后按比例重新分配中间色调。这就产生了一个所有像素中的细节都描绘得很详细的图像。





像素集中在高亮部分的原始图像；用 “色阶” 调整后

使用 “色阶” 对话框中的 “色调分布图” 可以查看位图中的像素分布。“色调分布图” 是像素在高亮、中间色调和阴影部分分布情况的图形表示。

“色调分布图” 可以帮助您确定最佳的图像色调范围校正方法。像素高度集中在阴影或高亮部分说明您可以应用 “色阶” 或 “曲线” 功能来改善图像。

水平轴显示了从最暗 (0) 到最亮 (255) 的颜色值。水平轴从左到右来读：较暗的像素在左边，中间色调像素在中间，较亮的像素在右边。

垂直轴代表每个亮度级的像素数目。通常应先调整高亮和阴影。然后再调整中间色调，这样就可以在不影响高亮和阴影的情况下改善中间色调的亮度值。

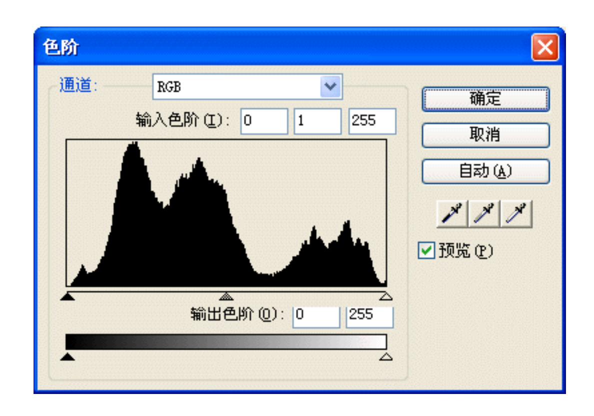
若要调整高亮、中间色调和阴影：

1 选择位图图像。

2 执行下列操作之一打开 “色阶”对话框：

- 在 “属性”检查器中单击 “添加效果”按钮，然后从 “添加效果”弹出菜单中选择 “调整颜色” > “色阶”。
- 选择 “滤镜” > “调整颜色” > “色阶”。

注意：应用 “滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择 “编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “使用动态效果”。



“色阶”对话框

提示：若要查看工作区中的更改，请从对话框中选择 “预览”。图像会随着您的更改自动更新。

3 在 “通道”弹出菜单中，选择是对个别颜色通道（红、蓝或绿）还是对所有颜色通道 (RGB) 应用更改。

4 在 “色调分布图”下拖动 “输入色阶”滑块，调整高亮、中间色调和阴影：

- 右边的滑块使用 255 到 0 之间的值来调整高亮。
- 中间的滑块使用 10 到 0 之间的值来调整中间色调。
- 左边的滑块使用 0 到 255 之间的值来调整阴影。

当滑块移动时，这些值自动输入到 “输入色阶”框中。

注意：阴影值不能高于高亮值；高亮值不能低于阴影值；中间色调值必须在阴影值与高亮值之间。

5 拖动 “输出色阶”滑块调整图像的对比度值：

- 右边的滑块使用 255 到 0 之间的值来调整高亮。
- 左边的滑块使用 0 到 255 之间的值来调整阴影。

当滑块移动时，这些值自动输入到 “输出色阶”框中。

使用 “自动色阶”

可以使用 “自动色阶”让 Fireworks 替您调整色调范围。

若要自动调整高亮、中间色调和阴影：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一选择 “自动色阶”：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“调整颜色” > “自动色阶”。
- 选择 “滤镜” > “调整颜色” > “自动色阶”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。 若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “使用动态效果”。

提示：通过单击“色阶”或“曲线”对话框中的“自动”按钮，还可以自动调整高亮、中间色调和阴影。

使用 “曲线”

“曲线”功能同 “色阶”功能相似，只是它对色调范围的控制更精确一些。“色阶”利用高亮、中间色调和阴影来校正色调范围；而 “曲线”则可在不影响其它颜色的情况下，在色调范围内调整任何颜色，而不仅仅是三个变量。例如，您可以使用 “曲线”来校正由于光线条件引起的色偏。

“曲线”对话框中的网格阐明两种亮度值：

“水平轴”表示像素的原始亮度，该值显示在 “输入”框中。

“垂直轴”表示新的亮度值，该值显示在 “输出”框中。

当第一次打开 “曲线”对话框时，对角线指示尚未做任何更改，所以所有像素的输入和输出值都是一样的。

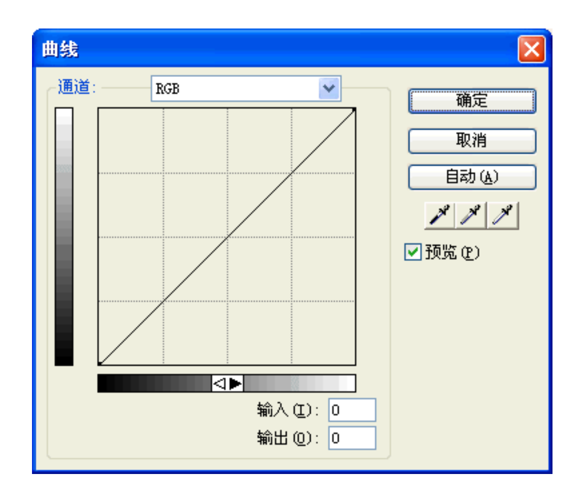
若要在色调范围内调整特定的点：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一打开 “曲线”对话框：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“调整颜色” > “曲线”。
- 选择 “滤镜” > “调整颜色” > “曲线”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑”>“撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

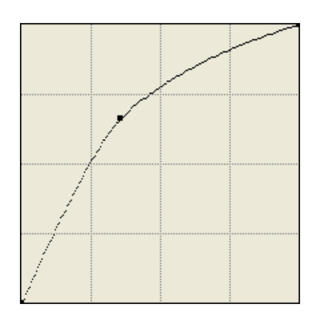


“曲线”对话框

3 在“通道”弹出菜单中，选择是对个别颜色通道还是对所有颜色通道应用更改。

4 单击网格对角线上的一个控制点并将其拖动到新的位置以调整曲线。

- 曲线上的每一个控制点都有自己的“输入”和“输出”值。当拖动一个控制点时，其“输入”和“输出”值会自动更新。
- 曲线显示从 0 到 255 的亮度值，其中 0 表示阴影。



拖动一个控制点进行调整后的曲线

提示：通过单击“曲线”对话框中的“自动”按钮，还可以自动调整高亮、中间色调和阴影。

若要删除曲线上的控制点：

- 将控制点拖离网格。

注意：不能删除曲线的端点。

使用色调滴管

在“色阶”或“曲线”对话框中，可以使用“阴影”、“高亮”或“中间色调”滴管来调整高亮、阴影和中间色调。

若要使用色调滴管手动调整色调平衡：

1 打开“色阶”或“曲线”对话框，然后从“通道”弹出菜单中选择一种颜色通道。

2 选择适当的滴管重设图像的色调值：



- 用高亮滴管单击图像中的最亮像素以重设高亮值。
- 用“中间色调”滴管单击图像中的某个中性色像素以重设中间色调值。
- 用“阴影”滴管单击图像中的最暗像素以重设阴影值。

3 单击“确定”。

调整亮度和对比度

“亮度 / 对比度”功能修改图像中像素的对比度或亮度。这将影响图像的高亮、阴影和中间色调。校正太暗或太亮的图像时通常使用“亮度 / 对比度”。





原始图像；经过亮度调整后的图像

若要调整亮度或对比度：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一打开“亮度 / 对比度”对话框：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“调整颜色”>“亮度 / 对比度”。
- 选择“滤镜”>“调整颜色”>“亮度 / 对比度”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑”>“撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

3 拖动“亮度”和“对比度”滑块调整设置。

值的范围从 -100 到 100。

4 单击“确定”。

应用 “颜色填充”动态效果

可以使用 “颜色填充”动态效果快速更改对象的颜色，方法是用给定的颜色完全替代像素，或者将颜色混合到现有对象中。当混合颜色时，颜色会添加到对象的上面。将颜色混合到现有对象中的过程很类似于使用“色相/饱和度”，但是，混合使您可以快速应用色样面板中的特定颜色。

若要向所选对象添加 “颜色填充”效果：

1 在 “属性”检查器中，单击 “添加效果”按钮，然后从 “添加效果”弹出菜单中选择 “调整颜色” > “颜色填充”。

2 选择混合模式。

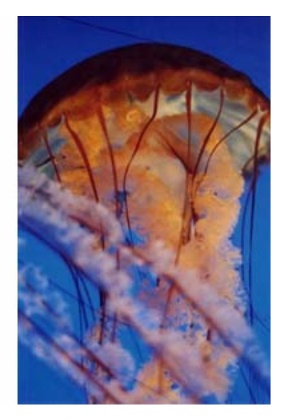
默认模式是 “正常”。有关各种混合模式的信息，请参阅第 131 页的 “关于混合模式”。

3 从颜色框弹出菜单中选择填充色。

4 选择填充色的不透明度，然后按 Enter 键。

调整色相和饱和度

您可以使用 “色相 / 饱和度”功能调整图像中颜色的颜色阴影、色相、强度、颜色饱和度以及亮度。

原始图像；调整了饱和度的图像

若要调整色相或饱和度：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一打开 “色相 / 饱和度”对话框：

- 在 “属性”检查器中，单击 “添加效果”按钮，然后从 “添加效果”弹出菜单中选择 “调整颜色” > “色相 / 饱和度”。
- 选择 “滤镜” > “调整颜色” > “色相 / 饱和度”。

注意：应用 “滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择 “编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “使用动态效果”。

3 拖动 “色相”滑块调整图像的颜色。

值的范围从 -180 到 180。

4 拖动 “饱和度”滑块调整颜色的纯度。

值的范围从 -100 到 100。

5 拖动 “亮度”滑块调整颜色的亮度。

值的范围从 -100 到 100。

6 单击 “确定”。

将 RGB 图像更改为双色调图像或将颜色添加到灰度图像：

- 在 “色相 / 饱和度”对话框选择 “彩色化”。

注意：选择 “彩色化”时，“色相”和 “饱和度”滑块的值范围将发生变化。“色相”变成从 0 到 360。“饱和度”变成从 0 到 100。

反转图像的颜色值

可以使用 “反相”将图像的每种颜色更改为它在色轮中的反相色。例如，将该滤镜应用于红色对象 (R=255, G=0, B=0) 会将其颜色更改为浅蓝色 (R=0, G=255, B=255)。





单色图像；反转后







彩色图像；反转后

若要反转颜色：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“调整颜色” > “反相”。
- 选择“滤镜” > “调整颜色” > “反相”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。 若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

模糊和锐化位图

Fireworks 具有一组模糊和锐化选项，您可以将它们作为动态效果或不能撤消的永久滤镜应用。

对图像进行模糊处理

模糊处理可柔化位图图像的外观。 Fireworks 提供了六种模糊选项：

“模糊”柔化所选像素的焦点。

“进一步模糊”的模糊处理效果大约是“模糊”的三倍。

“高斯模糊”对每个像素应用加权平均模糊处理以产生朦胧效果。

“运动模糊”产生图像正在运动的视觉效果。

“放射状模糊”产生图像正在旋转的视觉效果。

“缩放模糊”产生图像正在朝向观察者或远离观察者移动的视觉效果。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的；那就是，除非可以选择“编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。 若要保留调整、关闭或删除某个滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见以下各步骤中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

对图像进行模糊处理：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“模糊” > “模糊”或“进一步模糊”。
- 选择“滤镜” > “模糊” > “模糊”或“进一步模糊”。

若要使用“高斯模糊”对图像进行模糊处理：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一打开“高斯模糊”对话框：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“模糊” > “高斯模糊”。
- 选择“滤镜” > “模糊” > “高斯模糊”。

3 拖动“模糊范围”滑块设置模糊效果的强度。

值的范围从 0.1 到 250。增大范围会产生更强的模糊效果。

4 单击“确定”。

若要使用“运动模糊”对图像进行模糊处理：

1 选择图像。
2 执行下列操作之一打开“运动模糊”对话框：
   - 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“模糊”>“运动模糊”。
   - 选择“滤镜”>“模糊”>“运动模糊”。
3 拖动“角度”转盘设置模糊效果的方向。
4 拖动“距离”滑块设置模糊效果的强度。
   值的范围从 1 到 100。增大距离会产生更强的模糊效果。
5 单击“确定”。

若要使用“放射状模糊”对图像进行模糊处理：

1 选择图像。
2 执行下列操作之一以打开“放射状模糊”对话框：
   - 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“模糊”>“放射状模糊”。
   - 选择“滤镜”>“模糊”>“放射状模糊”。
3 拖动“数量”滑块设置模糊效果的强度。
   值的范围从 1 到 100。增大数量会产生更强的模糊效果。
4 拖动“品质”滑块设置模糊效果的光滑度。
   值的范围从 1 到 100。增大品质值会导致模糊效果与原来的图像的重复性变低。
5 单击“确定”。

若要使用“缩放模糊”对图像进行模糊处理：

1 选择图像。
2 执行下列操作之一以打开“缩放模糊”对话框：
   - 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“模糊”>“缩放模糊”。
   - 选择“滤镜”>“模糊”>“缩放模糊”。
3 拖动“数量”滑块设置模糊效果的强度。
   值的范围从 1 到 100。增大数量会产生更强的模糊效果。
4 拖动“品质”滑块设置模糊效果的光滑度。
   值的范围从 1 到 100。增大品质值会导致模糊效果与原来的图像的重复性变低。
5 单击“确定”。

使用“查找边缘”效果创建草图外观

“查找边缘”效果可识别图像中的颜色过渡并将它们转变成线条，从而使位图变得看起来像素描。

原始图像；应用“查找边缘”后的图像

若要将“查找边缘”效果应用于所选区域，请执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“其它”>“查找边缘”。
- 选择“滤镜”>“其它”>“查找边缘”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑”>“撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

将图像转换成透明

可以使用“转换为 Alpha”效果，基于图像的透明度将对象或文本转换成透明。

若要将“转换为 Alpha”效果应用于所选区域，请执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“其它”>“转换为 Alpha”。
- 选择“滤镜”>“其它”>“转换为 Alpha”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑”>“撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

使用“锐化”功能对图像进行锐化处理

可以使用“锐化”功能校正模糊的图像。Fireworks 提供了三种“锐化”选项：

“锐化”通过增大邻近像素的对比度，对模糊图像的焦点进行调整。

“进一步锐化”将邻近像素的对比度增大到“锐化”的大约三倍。

“钝化蒙版”通过调整像素边缘的对比度来锐化图像。该选项提供了大部分控制，因此它通常是锐化图像时的最佳选择。




原始图像；锐化后的图像

若要使用锐化选项对图像进行锐化处理：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一选择锐化选项：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“锐化” > “锐化”或“进一步锐化”。
- 选择“滤镜” > “锐化” > “锐化”或“进一步锐化”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。 若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

若要使用“钝化蒙版”对图像进行锐化处理：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一打开“钝化蒙版”对话框：

- 在“属性”检查器中，单击“添加效果”按钮，然后从“添加效果”弹出菜单中选择“锐化” > “钝化蒙版”。
- 选择“滤镜” > “锐化” > “钝化蒙版”。

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑” > “撤消”，否则无法撤消此操作。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的“使用动态效果”。

3 拖动“锐化量”滑块选择锐化效果的强度（从 1% 到 500%）。

4 拖动“像素半径”滑块选择半径（从 0.1 到 250）。

增大半径将围绕每个像素边缘产生更大区域的鲜明对比度。

5 拖动“阈值”滑块选择阈值（从 0 到 255）。

最常用的值在 2 到 25 之间。增大阈值将只锐化图像中具有较高对比度的像素。如果减小阈值，则具有较低对比度的像素也在锐化范围内。如果阈值为 0，则将锐化图像中的所有像素。

6 单击“确定”。

向图像中添加杂点

在缩放比率下查看时，大多数从数码相机和扫描仪中获得的图像的颜色都不十分均匀。相反，您看到的颜色是由许多不同颜色的像素组成的。在图像编辑中，“杂点”是指组成图像的像素中随机出现的不同颜色。

有时，比如当您将某个图像的一部分粘贴到另一图像时，这两个图像中随机出现的不同颜色的差异就会表现出来，从而使两个图像不能顺利地混合。在这种情况下，您可以在一个图像和 / 或两个图像中添加杂点，使这两个图像看起来好象来源相同。您也可以出于艺术原因向图像中添加杂点，例如，模仿旧照片或电视屏幕的静电干扰。





原始照片；添加杂点后

若要向图像中添加杂点：

1 选择图像。

2 执行下列操作之一以打开 “新增杂点”对话框：

- 在 “属性”检查器中，单击 “添加效果”按钮，然后从 “添加效果”弹出菜单中选择 “杂点” > “新增杂点”。
- 选择 “滤镜” > “杂点” > “新增杂点”

注意：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除非可以选择“编辑” >“撤消”，否则无法撤消此操作。 若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为一个动态效果来应用，详见这一步中第一个项目符号项中的说明。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “使用动态效果”。

3 拖动 “数量”滑块以设置杂点数量。

值的范围从 1 到 400。增加数量将导致图像中出现更多随机出现的像素。

4 选中 “颜色”复选框以应用彩色杂点。如果不选中该复选框，则只会应用单色杂点。

5 单击 “确定”。

第 3 章
使用矢量对象

矢量对象是以路径定义形状的计算机图形。矢量路径的形状由路径上绘制的点确定。矢量对象的笔触颜色与路径一致。矢量对象的填充占据路径内的区域。笔触和填充通常确定图形在以打印形式出版或在 Web 上发布时的外观。

Macromedia Fireworks MX 2004 提供了许多通过各种方法绘制和编辑矢量对象的工具。您可以使用这些基本的形状工具快速绘制直线、圆、椭圆、正方形、矩形、星形以及任何具有 3 到 360 个边的正多边形。

可以使用 "矢量路径" 和 "钢笔" 工具绘制自由变形的矢量路径。利用 "钢笔" 工具，您可以通过逐点绘制的方法绘制出具有平滑曲线和直线的复杂形状。

Fireworks 提供了多种方法对您绘制的矢量对象进行编辑。可以通过移动、添加或删除点来更改对象形状。可以使用点手柄来更改邻近路径段的形状。"自由变形" 工具使您能够通过直接对路径进行编辑来改变对象的形状。您也可以使用预定义的编辑方法对 "自动形状" 进行编辑。

"修改" 菜单上的命令提供了更多的对象编辑选项，包括合并对象以创建单个对象、从几个对象的交集创建对象以及扩展对象的笔触。还可使用这些命令导入图形并对其进行操作。

绘制矢量对象

Fireworks 有许多矢量对象绘制工具。使用这些工具可以通过逐点绘制来绘制基本形状、自由变形路径和复杂形状。您也可以绘制 "自动形状"，它们是矢量对象组，具有可用于调整其属性的特殊控制点。

绘制基线、矩形和椭圆

您可以使用 "直线"、"矩形" 或 "椭圆" 工具快速绘制基本形状。"矩形" 工具将矩形作为组合对象进行绘制。若要单独移动矩形的角点，必须取消组合矩形或使用 "部分选定" 工具。若要绘制基本的斜切、倒角或圆角矩形，请参阅下面的过程。若要绘制带圆角的 "自动形状" 矩形，请参阅第 51 页的 "调整 "斜切矩形"、"倒角矩形" 和 "圆角矩形" 自动形状"。

若要绘制直线、矩形或椭圆：

1 选择 "直线"、"矩形" 或 "椭圆" 工具。

2 如果需要，在 "属性" 检查器中设置笔触和填充属性。请参阅第 85 页的第 5 章 "应用颜色、笔触和填充"。

3 在画布上拖动以绘制形状。

对于 “直线”工具，按住 Shift 键并拖动可限制只能按 45 度的增量来绘制直线。

对于 “矩形”或 “椭圆”工具，按住 Shift 键并拖动可将形状限制为正方形或圆形。

若要从特定中心点绘制直线、矩形或椭圆：

- 将指针放在预期的中心点，然后按 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动绘制工具。

若要既限制形状又要从中心点绘制：

- 将指针放在预期的中心点，按 Shift+Alt 键 (Windows) 或 Shift+Option 键 (Macintosh) 并拖动绘制工具。

若要在绘制时调整基本形状的位置：

- 在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将对象拖动到画布上的另一个位置。释放空格键可继续绘制对象。

注意：“直线”工具是个例外。使用 “直线”工具时按空格键并不会更改直线在画布上的位置。

若要调整所选直线、矩形或椭圆的大小，请执行下列操作之一：

- 在 “属性”检查器或 “信息”面板中输入新的宽度 (W) 或高度 (H) 值。
- 在 “工具”面板的 “选择”部分选择 “缩放”工具，并拖动角变形手柄。这会等比例调整对象的大小。

注意：还可以通过以下方法按比例调整对象大小，即选择 “修改” > “变形” > “缩放”并拖动角 变形手柄，或者选择“修改” > “变形” > “数值变形”并输入新尺寸。有关调整对象大小和缩放对象的更多信息，请参阅第 18 页的 “变形和扭曲所选对象和选区”。

- 拖动矩形的一个角点。

注意：缩放矢量对象并不会改变它的笔触宽度。

绘制基本的圆角矩形

可以通过以下两种方法来绘制圆角矩形：一是使用 “圆角矩形”工具；另一种方法是使用 “属性”检查器中的“圆度”选项来调整所选矩形的边角圆度。“圆角矩形”工具将矩形作为组合对象进行绘制。若要单独移动圆角矩形的点，必须取消组合该矩形或使用 “部分选定”工具。

若要绘制圆角矩形：

1 选择位于 “矩形”工具弹出菜单中的 “圆角矩形”工具。

2 拖动画布以绘制矩形。

提示：绘制时反复按任何箭头键或者按 1 或 2 数字键可以调整边角的圆度。

若要使所选矩形的角成为圆角：

- 在 “属性”检查器的 “圆度”框内输入一个从 0 到 100 的值并按 Enter 键，或者拖动弹出滑块。

注意：如果 “属性”检查器为半高，则单击右下角的扩展箭头将检查器扩展为全高。

绘制基本的多边形和星形

使用“多边形”工具可以绘制出从三角形到具有 360 条边的多边形或星形的任意正多边形或星形。

若要绘制多边形：

1 选择“多边形”工具，该工具是“工具”面板“矢量”部分中的一个基本形状绘制工具。

2 在“属性”检查器中，执行下列操作之一来指定多边形的边数：

- 使用“边”弹出滑块选择 3 到 25 个边。
- 在“边”文本框中输入一个从 3 到 360 的数字。

3 拖动以绘制多边形。

若要将多边形的方向限制为按 45 度的增量变化，请在绘制时按住 Shift 键。“多边形”工具总是从中心点开始绘制。

若要绘制星形：

1 选择“多边形”工具。

2 在“属性”检查器中，从“形状”弹出菜单中选择“星形”。

3 在“边”文本框中输入星形顶点的数目。

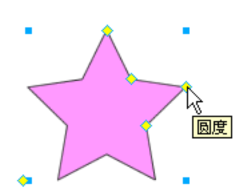
4 选择“自动”或在“角度”文本框中输入一个值。接近 0 的值产生的角长而细；接近 100 的值产生的角短而粗。

5 拖动画布以绘制星形。

若要将星形方向限制为按 45 度的增量变化，请在拖动时按住 Shift 键。“多边形”工具总是从中心点开始绘制。

绘制“自动形状”

“自动形状”是智能矢量对象组，这些对象组遵循特殊的规则以简化常用可视化元素的创建和编辑。“自动形状”工具用于绘制对象组。与其它对象组不同，选定的“自动形状”除了具有对象组手柄外，还具有菱形的控制点。每个控制点都与形状的某个特定可视化属性关联。拖动某个控制点只会改变与其关联的可视化属性。大多数“自动形状”控制点都带有工具提示，描述它们会如何影响“自动形状”。将指针移到一个控制点上可看到描述该控制点控制的属性的工具提示。



“自动形状”工具按预设方向创建形状。例如，“箭头”工具按水平方向绘制箭头。可以对“自动形状”进行变形以改变其方向。有关更多信息，请参阅第 18 页的“变形和扭曲所选对象和选区”。

虽然“工具”面板中的每个“自动形状”工具使用同一种简单易用的绘制方法，但每种“自动形状”的可编辑属性却互不相同。

“箭头”绘制任意比例的普通箭头形状的对象组。使用控制点可以调整箭头的锥度、尾部的长度和宽度以及箭尖的长度。

“弯箭头”绘制任意比例的直角箭头形状的对象组。使用控制点可以调整箭头的锥度、尾部的长度和宽度以及箭尖的长度。

“斜切矩形”绘制带有切角的矩形形状的对象组。使用控制点可以同时编辑所有边角的斜切量，或者更改个别边角的斜切量。

“倒角矩形”绘制带有倒角的矩形形状 （边角在矩形内部成圆形）的对象组。可以同时编辑所有边角的倒角半径，或者更改个别边角的倒角半径。

“连接线形”绘制的对象组显示为三段的连接线形，例如那些用来连接流程图或组织图的元素的线条。使用控制点可以编辑连接线形的第一和第三段的端点，以及编辑用于连接第一和第三段的第二段的位置。

“面圈形”绘制实心圆环形状的对象组。使用控制点可以调整内环的周长或将圆环形状拆分为几个部分。

“L 形”绘制直边角形状的对象组。使用控制点可以编辑水平和垂直部分的长度和宽度以及边角的曲率。

“饼形”绘制饼图形状的对象组。使用控制点可以将饼图形状拆分为几个部分。

“智能多边形”绘制具有 3 到 25 条边的正多边形形状的对象组。使用控制点可以调整大小和旋转、添加或删除线段、增加或减少边数，或者向图形中添加内侧多边形。

“圆角矩形”绘制带有圆角的矩形形状的对象组。使用控制点可以同时编辑所有边角的圆度，或者更改个别边角的圆度。

“螺旋形”绘制开口式螺旋形形状的对象组。使用控制点可以编辑螺旋的圈数，并可以决定螺旋是开口的还是闭合的。

“星形”绘制星形形状 （顶点数在 3 到 25 之间）的对象组。使用控制点可以添加或删除顶点，以及调整各顶点的内角和外角。

若要使用 “工具”面板绘制 “自动形状”：

1 在 “工具”面板的 “矢量”部分中，从 “自动形状”工具的弹出菜单中选择一种 “自动形状”工具。
2 执行下列操作之一：
   - 拖动画布以绘制形状。
   - 单击画布以按形状的默认大小放置形状。

调整 “箭头”自动形状

箭头具有五个控制点。这些控制点可以让您调整箭头的锥度、箭尾的长度、箭尖的长度和箭尾的宽度。

若要调整箭头的锥度：

- 拖动所选箭头的锥度控制点。

若要增加或减少箭头的锐度：

- 拖动所选箭头的箭尖控制点。

若要延长或缩短箭尾：

- 拖动所选箭头的箭身长度控制点。

若要调整箭尾的宽度：

- 拖动所选箭头的箭身宽度控制点。

调整“弯箭头”自动形状

弯箭头具有五个控制点。这些控制点可以让您调整箭头的锥度、箭尖的长度、箭尾的长度、箭尾的宽度和箭头弯曲的圆度。

若要调整弯箭头的箭头锥度：

- 拖动所选弯箭头的箭头控制点。

若要增加或减少弯箭头的箭头锐度：

- 拖动所选弯箭头的箭尖控制点。

若要延长或缩短弯箭头的尾部：

- 拖动所选弯箭头的手柄长度控制点。

若要调整弯箭头尾部的宽度：

- 拖动所选弯箭头的手柄宽度控制点。

若要调整弯箭头尾部的边角圆度：

- 拖动所选箭头的边角半径控制点。

调整“斜切矩形”、“倒角矩形”和“圆角矩形”自动形状

斜切矩形、倒角矩形和圆角矩形具有五个控制点。每个边角上的控制点可以同时调整所有边角。也可以按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动以编辑单个边角。其余的控制点可调整矩形的大小，但不改变边角的圆度。

注意：若要编辑利用“矩形”工具所绘矩形的边角半径，请使用“属性”检查器中的“矩形圆度”设置。

若要调整“斜切矩形”、“倒角矩形”或“圆角矩形”自动形状的边角：

- 拖动所选形状的边角控制点。

若要调整“斜切矩形”、“倒角矩形”或“圆角矩形”自动形状的单个边角：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动所选形状的某个边角控制点。

若要在不影响边角的情况下调整“斜切矩形”、“倒角矩形”或“圆角矩形”自动形状的大小：

- 拖动“拖动以调整大小”控制点。

若要将矩形的边角转换为另一种类型：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并单击任意边角控制点。

若要将单个边角转换为另一种类型：

- 按住 Shift+Alt 键 (Windows) 或 Shift+Option 键 (Macintosh) 并单击任意边角控制点。

调整“连接线形”自动形状

连接线形具有五个控制点。这些控制点可以让您放置起点和终点，调整相交线（连接起始和结束线段的线条）的位置，以及调整边角的圆度。

若要移动连接线形的起点或终点：

- 拖动连接线形起点或终点处的控制点。

若要重新定位连接线形的相交线：

- 拖动水平位置控制点。

若要调整所选连接线形的所有边角：

- 拖动某个边角控制点。

若要调整所选连接线形的单个边角：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动某个边角控制点。

调整“面圈形”自动形状

“面圈形”自动形状最初具有三个控制点。这些控制点可以让您调整内环的周长，将内环的周长设置为零，以及将面圈形状分为几个切片以模仿饼图的效果。可以使用控制点添加任意多个部分。对于每个新部分， Fireworks 会添加一个用于调整大小或拆分该新部分的控制点。

若要向所选面圈形状添加一个部分：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动面圈形状外圆上的“添加 / 拆分部分”控制点。

若要从所选面圈形状删除一个部分：

- 拖动面圈形状外圆上的“添加 / 拆分部分”控制点，以定义要保留在画布上的面圈形状部分。

若要调整所选面圈形状的内径大小：

- 拖动内径控制点。

若要将所选面圈形状的内径设置为零：

- 单击“重置半径”控制点。

调整“饼形”自动形状

“饼形”自动形状最初具有三个控制点。这些控制点可以让您将饼形分为几个切片，调整切片大小，以及将饼形重置为一个切片。可以使用控制点添加任意多个部分。对于每个新部分，Fireworks 会添加一个用于调整大小或拆分该新部分的控制点。

若要向所选饼形添加部分：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动饼形外圆上的“拖动以分段”控制点。

若要调整所选饼形的切片大小：

- 拖动饼形外圆上的“拖动以分段”控制点。

若要将所选饼形重置为一个切片：

- 单击“重置”控制点。

调整“L 形”自动形状

L 形具有四个控制点。这些控制点可以让您调整 L 形每部分的长度和宽度，以及调整 L 形弯曲的圆度。

若要改变所选 L 形部分的长度或宽度：

- 拖动两个长度 / 宽度控制点中的一个。

若要调整所选 L 形的边角圆度：

- 拖动边角半径控制点。

调整“智能多边形”自动形状

智能多边形最初显示为具有四个控制点的五角形。这些控制点可以让您调整大小和旋转，添加或删除多边形的线段，增加或减少多边形的边数，以及向多边形中添加内侧多边形以创建环。

若要调整所选智能多边形的大小或对其进行旋转，请执行下列操作之一：

- 拖动缩放 / 旋转控制点。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动缩放 / 旋转控制点，使得只执行旋转操作。

若要在所选智能多边形中添加或删除某些部分：

- 拖动这些部分的控制点。

若要改变所选智能多边形的边数：

- 拖动边的控制点。

若要将所选智能多边形拆分为线段：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动边的控制点。

若要调整智能多边形的内侧多边形大小，请执行下列操作之一：

- 如果多边形具有内侧多边形，则拖动内侧多边形的控制点。
- 如果多边形没有内侧多边形，则拖动“重置内侧多边形”控制点。

若要重置所选智能多边形的内侧多边形：

- 单击“重置内侧多边”形控制点。

调整“螺旋形”自动形状

螺旋形状具有两个控制点。这些控制点可以让您调整螺旋的圈数，以及使螺旋呈开口或闭合状。

若要调整所选螺旋的圈数：

- 拖动螺旋控制点。

若要使所选螺旋形状呈开口或闭合状：

- 单击“螺旋开口 / 闭合”控制点。

调整“星形”自动形状

星形形状最初具有五个控制点。这些控制点可以让您添加或删除顶点，调整顶点的内角和外角，以及调整凸点和凹点的圆度。

若要改变所选星形的边数：

- 拖动顶点的控制点。

若要调整所选星形的凹点：

- 拖动凹点的控制点。

若要调整所选星形的顶点：

- 拖动凸点的控制点。

若要调整所选星形的凸点和凹点的圆度：

- 拖动相应的圆度控制点。

使用“资源”面板将“自动形状”添加到绘图中

“资源”面板包含一个“形状”选项卡，其中包含其它的“自动形状”。这些“自动形状”通常比“工具”面板中显示的“自动形状”要复杂得多。将这些“自动形状”放入绘图中的方法是，直接将它们从“资源”面板拖到画布中，而不是直接在画布上绘制这些“自动形状”。

若要使用“资源”面板创建“自动形状”：

1 选择“窗口” > “自动形状”以显示“形状”选项卡（如果该选项卡没有显示）。

2 将一个“自动形状”预览图形从“资源”面板拖到画布中。

3 如果需要，可以通过拖动它的任何一个控制点来编辑该“自动形状”。

将新的“自动形状”添加到 Fireworks

可以使用 Fireworks Exchange 网站将新的“自动形状”添加到 Fireworks。一些新的“自动形状”将出现在“资源”面板的“形状”选项卡中，而另一些将出现在“工具”菜单中，与其它的“自动形状”编成组。

您也可以通过为“自动形状”编写 JavaScript 代码来将新的“自动形状”添加到 Fireworks。有关更多信息，请参阅 Extending Fireworks。

若要将新的“自动形状”添加到 Fireworks：

1 选择“窗口” > “自动形状”以显示“形状”选项卡（如果该选项卡没有显示）。

2 从“自动形状”面板的“选项”菜单中选择“获取更多自动形状”。

Fireworks 会连接到 Internet 并导航到 Fireworks Exchange 网站。

3 遵循屏幕上的指示选择新的“自动形状”并将它们添加到 Fireworks。

绘制自由变形路径

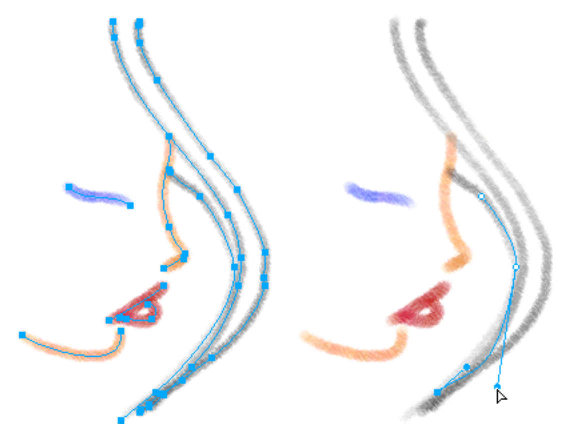
可以像使用毛毡笔尖记号笔或蜡笔进行绘制那样，使用“矢量路径”工具绘制自由变形矢量路径。“矢量路径”工具位于“钢笔”工具弹出菜单中

可使用“矢量路径”工具更改所绘制路径的笔触和填充属性。请参阅 第 85 页的第 5 章 “应用颜色、笔触和填充”。

使用“矢量路径”工具

“矢量路径”工具包含各种刷子笔触类别，包括“喷枪”、“毛笔”、“炭笔”、“蜡笔”和“非自然”。每个类别通常都包含一个笔触选项，如“加亮标记”和“暗色标记”、“油漆泼溅”、“竹子”、“缎带”、“五彩纸屑”、“3D”、“牙膏”和“丙稀颜料”。

尽管笔触看起来可能像绘画或墨水，但每个笔触都包含矢量对象的点和路径。这意味着您可以使用几种矢量编辑技术的任何一种来更改笔触形状。更改路径形状后，笔触将被重新绘制。



通过移动矢量点编辑的绘图

还可使用“矢量路径”工具修改现有刷子笔触以及向所绘制的所选对象添加填充。新笔触和填充设置会保留下来，以便于随后在当前文档中使用“矢量路径”工具。

若要绘制自由变形矢量路径：



1 选择位于“钢笔”工具弹出菜单中的“矢量路径”工具。
2 如果需要，可在“属性”检查器中设置笔触和填充属性。请参阅第 85 页的第 5 章 “应用颜色、笔触和填充”。
3 拖动以进行绘制。若要将路径限制为水平或垂直线，请在拖动时按住 Shift 键。
4 释放鼠标按钮以结束路径。若要闭合路径，请将指针返回到路径起始点 , 然后释放鼠标按钮。

通过绘制点来绘制路径

在 Fireworks 中绘制和编辑矢量对象的一种方法就是像绘制“连接点”图片那样逐点绘制。当您使用“钢笔”工具单击每个点时， Fireworks 会自动从单击的最后一个点绘制矢量对象的路径。

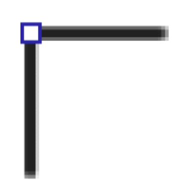
除了仅使用直线段连接各个点以外，“钢笔”工具还可绘制根据数学公式推导的平滑的曲线段，也就是贝赛尔曲线。每个点的类型（角点或曲线点）确定相邻的曲线是直线还是曲线。



可通过拖动各个点来修改直线和曲线路径段。可通过拖动点手柄来进一步修改曲线路径段。还可通过转换各个点来将直线路径段转换为曲线路径段 （反之亦然）。

绘制直线路径段

使用 “钢笔”工具绘制直线段很简单，只需单击以放置点即可。使用 “钢笔”工具每单击一次即可绘制一个角点。



若要使用直线段绘制路径：

1 选择 “钢笔”工具。
2 如果需要，选择 “编辑” > “首选参数”并启用 “首选参数”对话框的 “编辑”选项卡上的下列任一选项，然后单击 “确定”：

“显示钢笔预览”预览下一次单击将产生的直线段。

“显示实心点”在您绘制的同时显示实心点。

注意：在 Mac OS X 上，选择 “Fireworks” > “首选参数”来打开 “首选参数”对话框。

3 单击画布以放置第一个角点。
4 移动指针，然后单击以放置下一个点。一条直线段将这两个点连接起来。
5 继续绘制点。直线段连接点与点之间的每个间隙。
6 执行下列操作之一结束该路径 （路径为断开或封闭的）：
- 双击最后一个点结束路径并使其成为断开路径。
- 选择其它工具结束路径并使其成为断开路径。

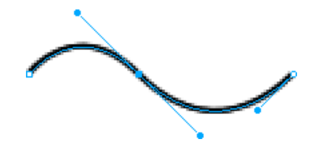
注意：如果您从任何选择工具或矢量工具 （“文本”工具除外）返回到 “钢笔”工具， Fireworks 会在您下次单击时继续绘制该对象。

- 若要封闭该路径，请单击所绘制的第一个点。封闭路径的起点和终点相同。

注意：由路径重叠自身构成的回路不是封闭路径。只有在同一点开始和结束的路径才是封闭路径。

绘制曲线路径段

若要绘制曲线路径段，请在绘制点时单击并拖动。绘制时，当前点显示点手柄。不论是使用“钢笔”工具还是使用其它 Fireworks 绘制工具进行绘制，所有矢量对象上的所有点都有点手柄。但这些手柄只在曲线点上才可见。

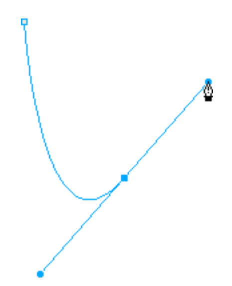


若要绘制包含曲线段的对象：

1 选择 “钢笔”工具。

2 单击以放置第一个角点。

3 移动到下一个点的位置，然后单击并拖动以产生一个曲线点。在您每次单击和拖动时，Fireworks 都将线段扩展到新点。



4 继续绘制点。如果单击并拖动一个新点，即可产生一个曲线点；如果只单击，则产生一个角点。

提示： 在绘制的过程中，您可以临时切换到“部分选定”工具以更改点的位置和曲线的形状。 在使用“钢笔”工具拖动点或点手柄时，请按 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh)。

5 执行下列操作之一结束该路径 （路径为断开或封闭的）：

- 双击最后一个点结束路径并使其成为断开路径。
- 选择其它工具结束路径并使其成为断开路径。当您从某些工具返回到 “钢笔”工具时，Fireworks 会在您下一次单击时继续绘制该对象。
- 若要封闭路径，请单击所绘制的第一个点。封闭路径的起点和终点相同。

调整直线路径段的形状

可通过移动各个点来延长、缩短或更改直线路径段的位置。

若要更改直线路径段：

1 使用 “指针”或 “部分选定”工具选择路径。

2 使用 “部分选定”工具单击某个点以选中它。

所选角点显示为实心的蓝色方形。

3 拖动该点或使用箭头键将该点移动到一个新位置。

调整曲线路径段的形状

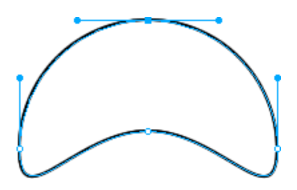
使用 “部分选定”工具拖动矢量对象的点手柄可以更改该对象的形状。点手柄确定固定点之间的曲率。这些曲线称为贝赛尔曲线。

若要编辑路径段的贝赛尔曲线：

1 使用 “指针”或 “部分选定”工具选择路径。

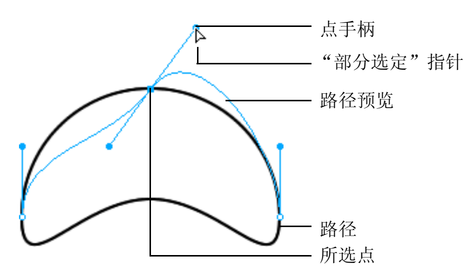
2 使用 “部分选定”工具单击曲线点以选中它。

所选曲线点显示为一个实心蓝色方形。点手柄从该点扩展。

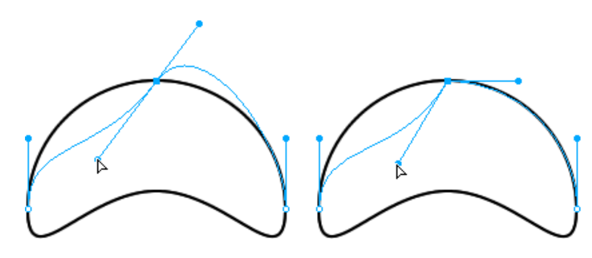


3 将手柄拖到一个新位置。若要将手柄移动的方向限制为 45 度角，请在拖动时按 Shift 键。

蓝色路径预览显示当您释放鼠标按钮时将绘制新路径的位置。

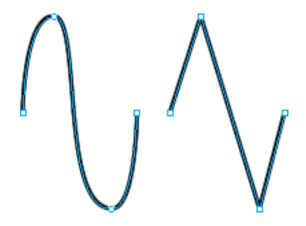


例如，如果向下拖动左侧点手柄，则右侧点手柄将上升。按 Alt 键并拖动手柄可使它独立移动。-

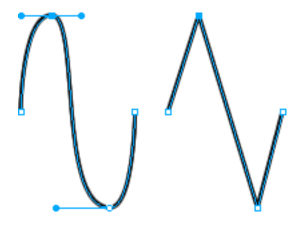


将路径段转换为直线或曲线路径段

直线路径段在角点处相交。曲线路径段包含曲线点。



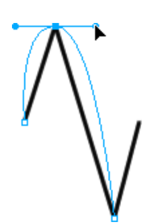
可通过转换点将直线段转换为曲线段，反之亦然。



若要将角点转换为曲线点：

1 选择 “钢笔”工具。
2 在所选路径上单击一个角点，然后将指针从该点拖走。

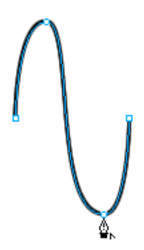
手柄将扩展，并使临近段变弯。



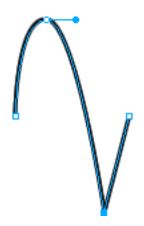
注意：若要编辑点手柄，请在 “钢笔”工具处于活动状态时选择 “部分选定”工具或者按 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac)。

若要将曲线点转换为角点：

1 选择 “钢笔”工具。
2 在所选路径上单击一个曲线点。



手柄将缩短，同时相邻段将伸直。

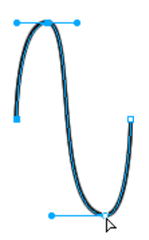


选择点

“部分选定”工具使您能够选择多个点。在使用 “部分选定”工具选择点之前，您必须使用 “指针”或 “部分选定”工具或者通过在 “层”面板中单击它的缩略图来选择路径。

若要在所选路径上选择特定点：

1 选择 “部分选定” 工具。
2 执行下列操作之一：
   - 单击一个点，或按住 Shift 键并依次单击多个点。



   - 在要选择的点周围拖动。

若要显示曲线点的手柄：

- 使用 “部分选定” 工具单击该点。如果离所单击的点最近的点是曲线点，则同时还显示邻近的手柄。

移动点和点手柄

可以通过使用 “部分选定” 工具拖动对象上的点和点手柄来更改该对象的形状。

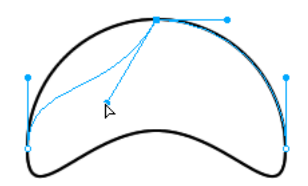
若要移动一个点：

- 使用 “部分选定” 工具拖动它。

  Fireworks 将重新绘制路径以反映该点的新位置。

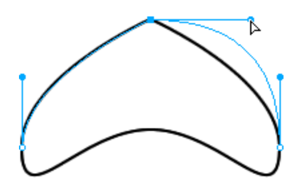
若要更改路径段的形状：

- 使用 “部分选定” 工具拖动点手柄。按 Alt 键并拖动 (Windows) 或按 Option 键并拖动 (Macintosh)，以便一次拖动一个手柄。



若要调整角点的手柄：

1 选择 “部分选定” 工具。
2 选择一个角点。
3 按 Alt 键并拖动 (Windows) 或按 Option 键并拖动 (Macintosh)，以显示它的手柄并使相邻段弯曲。



使用 “部分选定” 工具拖动角点手柄以编辑相邻路径段

插入和删除路径上的点

您可以向路径中添加点以及从路径中删除点。向路径中添加点使您能够控制特定的路径段。从路径中删除点可更改路径形状或简化编辑。

若要在所选路径上插入点：

- 使用 “钢笔”工具，在路径上没有点的任何位置单击。

若要从所选路径段中删除点，请执行下列操作之一：

- 使用 “钢笔”工具单击所选对象上的角点。
- 使用 “钢笔”工具双击所选对象上的曲线点。
- 使用 “部分选定”工具选择一个点，然后按 Delete 键或 Backspace 键。

继续绘制现有路径

可使用 “钢笔”工具继续绘制现有的断开路径。

若要继续绘制现有的断开路径：

1 选择 “钢笔”工具。
2 单击结束点并继续绘制路径。
   “钢笔”工具指针将更改以指示您正在向路径中进行添加。

合并两个断开的路径

您可以将两个断开的路径连接在一起构成一个连续路径。当连接两个路径时，最顶层路径的笔触、填充和效果属性将成为新合并的路径的属性。

若要合并两个断开的路径：

1 选择 “钢笔”工具。
2 单击其中一个路径的端点。
3 将指针移动到另一个路径的端点并单击。

自动结合相似的断开路径

您可以轻松地将一个断开的路径与另一个具有相似笔触和填充特性的路径结合在一起。

自动结合两个断开的路径：

1 选择一个断开的路径。
2 选择 “部分选定”工具，将该路径的端点拖到距离相似路径的端点几个像素以内。
   该端点与另一个路径对齐，于是这两个路径便成为单个路径。

编辑路径

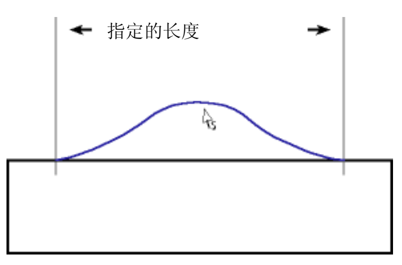
Fireworks 提供了多种编辑矢量对象的方法。可通过移动、添加或删除点来更改对象形状，也可移动点手柄来更改相邻路径段的形状。“自由变形”工具使您能够通过直接对路径进行编辑来改变对象的形状。您还可使用路径操作通过合并或改变现有路径来创建新形状。

使用矢量工具进行编辑

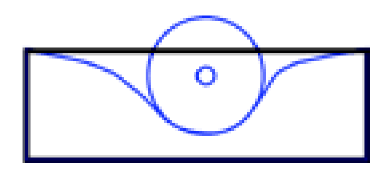
除了拖动点和点手柄以外，您还可使用几个 Fireworks 工具直接对矢量对象进行编辑。

使矢量对象弯曲和变形

使用“自由变形”工具可以直接对矢量对象执行弯曲和变形操作，而不是对各个点执行操作。您可以推动或拉伸路径的任何部分而不管点的位置如何。Fireworks 在您更改矢量对象的形状时自动添加、移动或删除路径上的点。



拉伸路径段的“自由变形”工具



推动路径段的“自由变形”工具

在所选路径上移动指针时，该指针将根据它相对于所选路径的位置更改为推动或拉伸指针。

指针	含义
	“自由变形”工具正在使用。
	“自由变形”工具正在使用，且拉伸指针正处于拉伸所选路径的位置。
	“自由变形”工具正在使用，且拉伸指针正在拉伸所选路径。
	“自由变形”工具正在使用，且推动指针处于活动状态。
	“更改区域形状”工具正在使用，且更改区域形状指针是活动的。从内圆到外圆的区域表示减弱的强度。

当指针位于路径的正上方时，您可以拉伸路径。当指针不在路径的正上方时，您可以推动路径。您可以更改推动或拉伸指针的大小。

注意：“自由变形”工具还对来自 Wacom 或其它兼容绘图板的压力作出响应。

若要拉伸所选路径：



1 选择“自由变形”工具。
2 将指针放在所选路径的正上方。
  指针更改为拉伸指针。



3 拖动路径。

若要推动所选路径：

1 选择 “自由变形” 工具。

指针变为推动或拉伸指针。



2 将指针稍稍偏离路径。

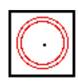
3 向路径拖动以推动该路径。轻推所选路径使之变形。

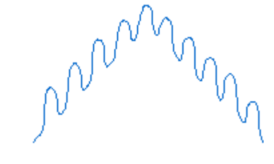
若要更改推动指针的大小，请执行下列操作之一：

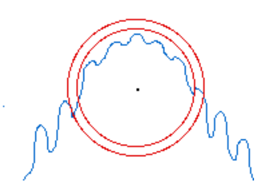
- 在按住鼠标按钮的同时，按右箭头键或 2 可增加指针的宽度。
- 在按住鼠标按钮的同时，按左箭头键或 1 可减小指针的宽度。
- 若要设置指针大小，并设置指针所影响的路径段的长度，请取消选择文档中的所有对象，然后在 “属性” 检查器的 “大小” 文本框中输入一个范围从 1 到 500 的值。该值指示指针的大小 （以像素为单位）。

扭曲路径

可以使用 “更改区域形状” 工具拉伸变形区域指针外圆内的所有选定路径的区域。







指针的内圆是工具的全强度边界。内外圆之间的区域以低于全强度的强度更改路径的形状。指针外圆确定指针的引力拉伸。可以设置它的强度。

注意：“更改区域形状”工具还响应来自 Wacom 或其它兼容绘图板的压力。

若要扭曲所选路径：



1 选择位于 “自由变形” 工具弹出菜单中的 “更改区域形状” 工具。

2 跨越路径拖动以重绘它们。

若要更改更改区域形状指针的大小，请执行下列操作之一：

- 在按住鼠标按钮的同时，按右箭头键或 2 可增加指针的宽度。
- 在按住鼠标按钮的同时，按左箭头键或 1 可减小指针的宽度。

- 若要设置指针大小，并设置指针所影响的路径段的长度，请取消选择文档中的所有对象，然后在 “属性”检查器的 “大小”文本框中输入一个范围从 1 到 500 的值。该值指示指针的大小 （以像素为单位）。

若要设置更改区域形状指针的内圆的强度：

- 在 “属性”检查器的 “强度”文本框中输入一个范围从 1 到 100 的值。该值指示指针的潜在强度的百分比。百分比越高，强度越大。

重绘路径

可以使用“重绘路径”工具重绘或扩展所选路径段，同时保留该路径的笔触、填充和效果特性。

若要重绘或扩展所选路径段：



1 选择 “钢笔”工具弹出菜单中的 “重绘路径”工具。
2 在路径的正上方移动指针。

   指针更改为重绘路径指针。

3 拖动以重绘或扩展路径段。要重绘的路径部分以红色高亮显示。
4 释放鼠标键。

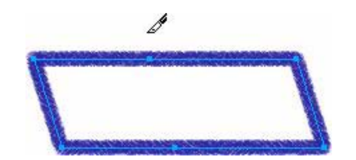
通过改变压力和速度更改路径的外观

可以使用 “路径洗刷”工具来更改路径的外观。使用不断变化的压力或速度，您可以更改路径的笔触属性。这些属性包括笔触大小、角度、墨量、离散、色相、亮度和饱和度。您可以使用 “编辑笔触”对话框的 “敏感度”选项卡指定这些属性中的哪个属性受到 “路径洗刷”工具的影响。您还可指定影响这些属性的压力和速度的数量。有关设置 “编辑笔触”对话框中的选项的详细信息，请参阅第 92 页的 “使用笔触”。

将路径剪切为多个对象



“刀子”工具使您能够将一个路径切成两个或多个路径。



若要剪切所选路径：

1 选择 “刀子”工具。

   注意：对 Wacom 钢笔使用橡皮擦将自动选择 “刀子”工具。

2 执行下列操作之一：
   - 跨越路径拖动指针。
   - 单击该路径。
3 取消选择该路径。

使用路径操作进行编辑

您可以使用“修改”菜单中的路径操作通过合并或更改现有路径来创建新形状。对于某些路径操作，所选路径对象的堆叠顺序将定义操作的工作方式。有关如何安排所选对象的堆叠顺序的信息，请参阅第 23 页的“堆叠对象”。

注意：使用路径操作可从受影响的路径中删除所有压力和速度信息。

合并路径对象

您可以将多个路径对象合并成单个路径对象。可连接两个断开路径的端点以创建单个封闭路径，或者可结合多个路径来创建一个复合路径。

从两个断开的路径创建一个连续路径：

1 选择“部分选定”工具。

2 选择两个断开路径上的两个端点。

3 选择“修改” > “组合路径” > “接合”。

若要创建复合路径：

1 选择两个或多个断开或封闭的路径。

2 选择“修改” > “组合路径” > “接合”。

若要分离复合路径：

1 选择复合路径。

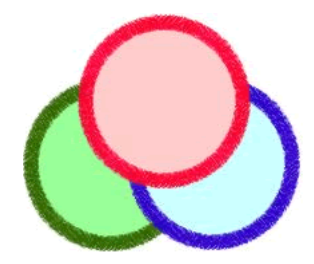
2 选择“修改” > “组合路径” > “拆分”。

若要将所选的封闭路径合并为一个封闭整个原始路径区域的路径：

- 选择“修改” > “组合路径” > “联合”。所得到的路径具有放在最后面的对象的笔触和填充属性。

从其它对象的交集创建对象

使用“交集”命令，您可以从两个或多个对象的交集创建对象。



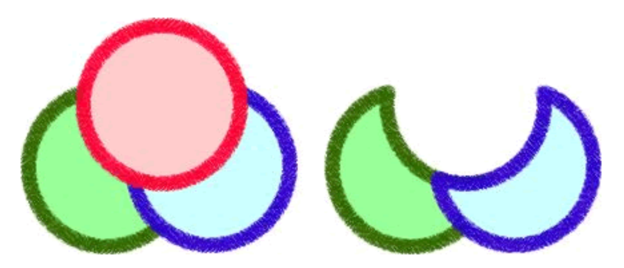


创建一个包围所有选定封闭路径共有的区域的封闭路径：

- 选择“修改”>“合并路径”>“交集”。所得到的路径具有最先放置的对象的笔触和填充属性。

删除路径对象的部分

您可以删除所选路径对象的某些部分，这些部分是由排列在其前面的另一个所选路径对象的重叠部分定义的。



若要删除路径对象的部分：

1 选择定义要删除的区域的路径对象。

2 选择“修改” > “排列” > “移到最前”。

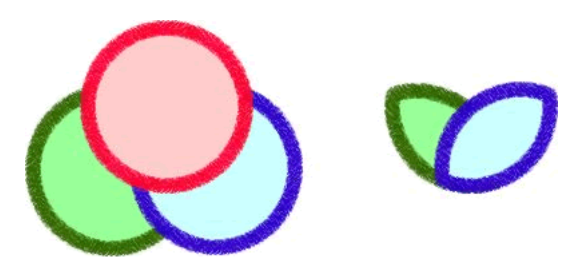
3 按住 Shift 键并添加到要从中删除某些部分的路径对象的选区。

4 选择“修改” > “组合路径” > “打孔”。

笔触和填充属性保持不变。

修剪路径

您可以使用另一个路径的形状来修剪路径。前面或最上面的路径定义修剪区域的形状。



若要修剪所选路径：

1 选择用来定义要修剪的区域的路径对象。

2 选择“修改” > “排列” > “移到最前”。

3 按住 Shift 键并添加到要修剪的路径对象的选区。

4 选择“修改” > “合并路径” > “裁切”。

所得到的路径对象具有最先放置的对象的笔触和填充属性。

简化路径

您可以在删除路径中的点的同时保持它的总体形状。“简化”命令将根据您指定的数量删除路径上多余的点。

例如，如果有一条包含两个以上点的直线，则您可能想要使用“简化”。（只需两个点即可产生一条直线。）或者，也许路径包含恰好重叠的点。“简化”将删除在重新生成所绘制的路径时不需要的点。

若要简化所选路径：

1 选择“修改” > “改变路径” > “简化”。

“简化”对话框出现。

2 输入一个简化量，然后单击“确定”。

增加简化量时， Fireworks 可以改变路径（以减少该路径上的点数）的程度也随之提高。

扩展笔触

可以将所选路径的笔触转换为封闭路径。得到的路径创建一个路径的幻像，它不包含填充并且其笔触具有与原始对象的填充相同的属性。



注意：扩展与自身相交的路径的笔触可产生有趣的结果。如果原始路径包含填充，则路径的相交部分在笔触扩展后不会包含填充。

若要扩展所选对象的笔触：

1 选择“修改” > “改变路径” > “扩展笔触”以打开“展开笔触”对话框。

2 设置最终的封闭路径的宽度。

3 指定一个角类型：转角、圆角或斜角。

4 如果选择转角，则设置转角限制，即转角自动变为斜角的点。转角限制是转角长度与笔触宽度的比例。

5 选择结束端点选项：对接、方形或圆形。然后单击“确定”。

一个具有原始形状和相同笔触与填充属性的封闭路径取代了原始路径。

收缩或扩展路径

您可以将所选对象的路径收缩或扩展特定的像素个数。

若要扩展或收缩所选路径：

1 选择“修改” > “改变路径” > “伸缩路径”以打开“伸缩路径”对话框。

2 选择收缩或扩展路径的方向：

选择**“内部”**会收缩路径。

选择**“外部”**会扩展路径。

3 设置原始路径与收缩或扩展路径之间的宽度。

4 指定一个角类型：转角、圆角或斜角。

5 如果选择转角，则设置转角限制，即转角自动变为斜角的点。转角限制是转角长度与笔触宽度的比例。

6 单击“确定”。

一个具有相同笔触和填充属性的较小或较大路径对象将替换原始路径对象。

第 4 章 使用文本

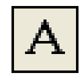
Macromedia Fireworks MX 2004 提供了许多文本功能，而通常只有复杂的桌面排版应用程序才会提供这些功能。可以用不同的字体和字号创建文本，并且可调整其字距、间距、颜色、字顶距和基线等。将 Fireworks 文本编辑功能同大量的笔触、填充、效果以及样式相结合，能够使文本成为图形设计中一个生动的元素。还可以使用 Fireworks 的拼写检查程序纠正拼写错误。

可以随时对文本进行编辑（即使在应用了投影和斜角这类动态效果之后），这意味着可以很方便地对文本进行更改。还可以复制含有文本的对象并对每个副本的文本进行更改。垂直文本、变形文本、附加到路径的文本以及转换为路径和图像的文本将会扩展设计的可能性。

可以在导入文本的同时保留丰富的文本格式属性。同时，当导入含有文本的 Photoshop 文档时，还可以对文本进行编辑。Fireworks 在导入时处理缺少字体的方法是要求您选择一种替换字体，或者允许您将文本作为静态图像导入。

输入文本

通过使用 “属性” 检查器中的 “文本” 工具和选项，可以在图形中输入文本并对其进行格式化和编辑。



“文本” 工具

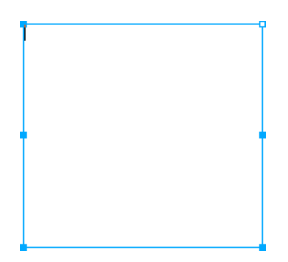
注意：如果 “属性” 检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有文本属性。



选中 “文本” 工具时的 “属性” 检查器

创建文本块

Fireworks 文档中的所有文本均显示在一个带有手柄的矩形 （称为文本块）内。



若要输入文本：

1 选择 “文本”工具。

“属性”检查器将显示 “文本”工具的选项。

2 选择颜色、字体、字号、间距以及其它文本特性。

3 执行下列操作之一：

- 在文档中单击希望文本块开始的位置。这将创建一个自动调整大小的文本块。
- 拖动以绘制文本块。这将创建一个固定宽度的文本块。

有关不同类型的文本块的信息，请参阅第 70 页的 “使用自动调整大小文本块和固定宽度文本块”。

4 键入文本。若要输入分段符，请按 Enter 键。

5 如果需要，可以在键入文本后高亮显示文本块中的文本，然后为其重新设置格式。

6 输入完文本后，请执行下列操作之一：

- 在文本块外部单击。
- 选择 “工具”面板中的其它工具。
- 按 Esc 键。

移动文本块

可以像对待任何其它对象那样选择文本块并将其移动到文档中的任何位置。在您拖动鼠标创建文本块时，也可以移动该文本块。

若要移动文本块：

- 将文本块拖到新位置。

在拖动鼠标创建文本块时移动文本块：

1 在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将文本块拖动到画布上的另一个位置。

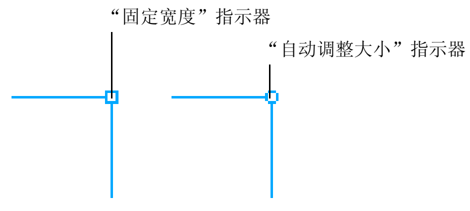
2 释放空格键，继续绘制文本块。

使用自动调整大小文本块和固定宽度文本块

Fireworks 中既有自动调整大小文本块，也有固定宽度文本块。自动调整大小文本块在您键入时沿水平方向扩展。如果删除了文本，则自动调整大小文本块会收缩以便刚好容纳剩余的文本。当使用 “文本”工具在画布上单击并开始键入时，默认情况下会创建自动调整大小文本块。

固定宽度文本块使可以控制折行文本的宽度。当使用 “文本”工具拖动以绘制文本块时，默认情况下会创建固定宽度文本块。

当文本块中的文本指针处于活动状态时，文本块的右上角会显示一个空心圆或空心正方形。圆形表示自动调整大小文本块；正方形表示固定宽度文本块。双击右上角可在两种文本块之间切换。



固定宽度文本块和自动调整大小文本块

将文本块更改为固定宽度文本块或自动调整大小文本块：

1 在文本块内部双击。

2 双击该文本块右上角的圆或正方形。

该文本块会切换成另一种类型。

通过调整大小将所选文本块更改为固定宽度文本块：

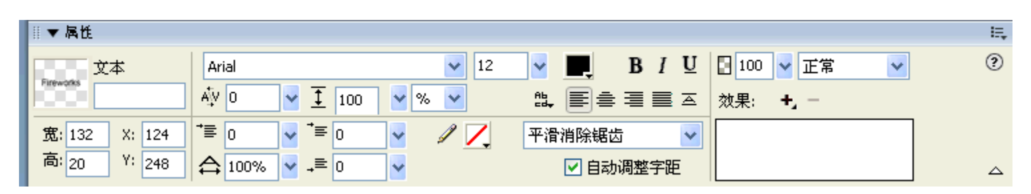
- 拖动调整大小手柄。

  这会自动将文本块从自动调整大小类型更改为固定宽度类型。

编辑文本

在文本块内，可以改变文本的所有特性，包括大小、字体、间距、字顶距以及基线调整。 当编辑文本时， Fireworks 会相应地重绘其笔触、填充和效果属性。

可以使用 “属性”检查器更改文本块的属性。如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有文本属性。



选择文本时的 “属性”检查器

还可以使用文本编辑器和“文本”菜单中的命令编辑文本，但是在更改文本属性时，“属性”检查器提供的方式最为快捷，并且比其它两个选项提供了更为详细的编辑控制。有关 “文本编辑器”的更多信息，请参阅第 84 页的 “使用 “文本编辑器””。

注意：在一个文本编辑会话中所做的更改仅构成一个 “撤消”操作。如果在编辑文本时选择 “编辑” > “撤消”，将会撤消自您双击文本块编辑其内容以来所做的每一个文本编辑操作。

若要编辑文本：

1 选择要更改的文本：

- 使用 “指针”工具或 “部分选定”工具单击文本块从而将其全部选中。若要同时选择多个块，请在选择各个块时始终按住 Shift 键。

- 使用 “指针”工具或 “部分选定”工具双击文本块，然后高亮显示一段文本。
- 使用 “文本”工具在文本块内单击，然后高亮显示一段文本。

2 进行更改。

有关更改文本属性的信息，请参阅第 72 页的 “选择字体、大小和文本样式”、第 72 页的 “应用文本颜色”、第 73 页的 “设置字距微调”、第 74 页的 “设置字顶距”、第 75 页的 “设置文本方向”、第 75 页的 “设置文本对齐方式”，以及第 76 页的 “缩进文本”。

3 执行下列操作之一以应用您所做的更改：

- 在文本块外部单击。
- 选择 “工具”面板中的其它工具。
- 按 Esc 键。

选择字体、大小和文本样式

使用 “属性”检查器更改文本块中文本的字体、大小和样式属性。

使用 “属性”检查器更改所选文本的字体、字号和样式：

1 若要更改字体，请从 “字体”弹出菜单中选择一种字体。



2 若要更改字号，请拖动 “字号”弹出滑块，或者在文本框中输入一个值。字号以磅为度量单位。

3 若要应用粗体、斜体或下划线样式，请单击相应的样式按钮。

应用文本颜色

文本颜色由 “填充颜色”框控制。默认情况下，文本为黑色，并且没有笔触。可以更改所选文本块中全部文本的颜色，或者更改某个文本块中高亮显示文本的颜色。在文本块之间切换时，“文本”工具将保留当前文本颜色。

“文本”工具所保留的当前文本颜色与其它工具的填充颜色无关。如果您在使用 “文本”工具之后使用了其它工具，则填充和笔触设置会恢复为使用 “文本”工具之前所使用的最近设置。同样，当您返回到 “文本”工具时，填充颜色会恢复为最近的 “文本”工具设置，而笔触会重设为 “无”。当您在文档之间切换，或者关闭并再次打开 Fireworks 时， Fireworks 会保留当前的 “文本”工具颜色。

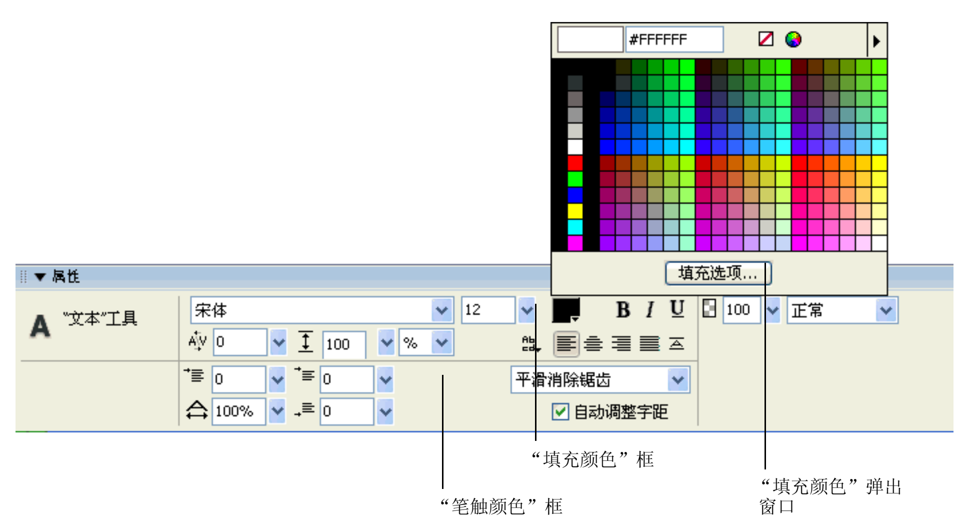
可以将笔触和动态效果添加到所选文本块内的全部文本，但是不能添加到文本块中高亮显示的文本。在编辑文本块中的文本时， Fireworks 会更新应用到文本块的笔触特性和动态效果。但是，如果创建了新的文本块，“文本”工具将不会保留笔触特性或动态效果。有关更多信息，请参阅第 78 页的 “将笔触、填充和效果应用到文本”。

将颜色应用到所选文本块中的全部文本

可以使用 “属性”检查器、任何 “填充颜色”框或 “滴管”工具，将文本颜色应用到所选文本块中的全部文本。还可以使用这些方法中的任何一种为 “文本”工具设置文本颜色。

若要为所选文本块中的全部文本设置颜色，请执行下列操作之一：

- 在 “属性”检查器中单击 “填充颜色”框，然后从颜色弹出窗口中选择一种颜色，或者在颜色弹出窗口保持打开状态的同时，用滴管指针在屏幕上的任意位置对颜色进行取样。



“属性”检查器中的 “填充颜色”框。

- 单击 “工具”面板中的 “填充颜色”框并从颜色弹出窗口中选择一种颜色，或在 “填充颜色”框弹出窗口保持打开状态的同时，用滴管指针在屏幕上的任意位置对颜色进行取样。
- 在 “工具”面板中，单击 “填充颜色”框旁边的图标，选择 “滴管”工具，然后在任何打开文档中的任意位置单击以对颜色进行取样。

  “工具”面板中 “填充颜色”框的颜色将发生变化，以反映您通过滴管指针或 “滴管”工具所取样的颜色，而且所选文本的颜色也会改变。

将颜色应用到文本块中的高亮显示文本

通过 “属性”检查器或任何 “填充颜色”框，可以更改文本块中高亮显示文本的文本颜色。不能使用 “滴管”工具编辑高亮显示文本的颜色。

注意：如果您试图将笔触或动态效果应用到文本块中的高亮显示文本，则将自动选择整个文本块。

若要将文本颜色仅应用到文本块中的高亮显示文本，请执行下列操作之一：

- 单击 “属性”检查器中的 “填充颜色”框并从颜色弹出窗口中选择一种颜色，或在 “填充颜色”框弹出窗口保持打开状态的同时，用滴管指针在屏幕上的任意位置对颜色进行取样。
- 单击 “工具”面板中的 “填充颜色”框并从颜色弹出窗口中选择一种颜色，或在 “填充颜色”框弹出窗口保持打开状态的同时，用滴管指针在屏幕上的任意位置对颜色进行取样。

设置字距微调

字距微调可以增大或减小某些字母组合之间的间距，从而改善它们的外观。许多字体都含有可自动减小某些字母对 （例如 “TA”或 “Va”等）之间的间距量的信息。 Fireworks 在显示文本时，其自动字距微调功能使用字体的字距微调信息。但是，在使用较低磅值的字体时，或者当文本没有消除锯齿时，您也可能希望将该功能关闭。字距微调以百分比作为度量单位。

可以通过 “属性”检查器或者键盘来设置字距微调。

若要禁用自动字距微调：

- 在“属性”检查器中，取消选择“自动调整字距”。如果“属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。

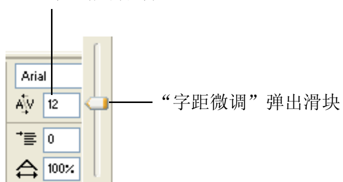
若要设置字距微调：

1 执行下列操作之一选择要进行字距微调的文本：

- 使用“文本”工具在两个字符之间单击。
- 使用“文本”工具高亮显示要更改的字符。
- 使用“指针”工具选中整个文本块。按住 Shift 键单击可选中多个文本块。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，拖动“字距微调”弹出滑块或在文本框中输入一个百分比。



0 表示正常的字符间距。正值会使字母之间分得更开。而负值则会使字母比较靠近。

- 在键盘上按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 的同时按左箭头键或右箭头键。

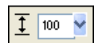
  左箭头键以 1% 的幅度增加字母间距，而右箭头键会以 1% 的幅度使字母靠得更近。

提示：按住 Shift 键和 Control 键 (Windows) 或者 Shift 键和 Command 键 (Macintosh) 的同时，按左箭头键或右箭头键能以 10% 为增量调整字距。

设置字顶距

字顶距确定段落中相邻行之间的距离。字顶距的度量单位可以是像素，也可以是行的基线之间的间隔（以磅值表示）的百分比。

可以通过“属性”检查器或键盘来设置字顶距。



“属性”检查器中的字顶距选项

若要在“属性”检查器中设置所选文本的字顶距：

1 在“属性”检查器中，拖动“字顶距”弹出滑块或在文本框中输入一个值。默认值是 100%。

2 若要更改字顶距的单位类型，请从“字顶距单位”弹出菜单中选择 % 或者像素 (px)。

使用键盘设置所选文本的字顶距：

- 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 的同时按上箭头键或下箭头键。

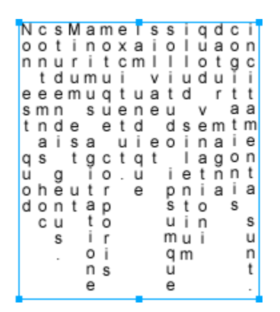
  上箭头键可增大行间距，而下箭头键则使行之间靠得更近。

提示：按住 Shift 键和 Control 键 (Windows) 或者 Shift 键和 Command 键 (Macintosh) 的同时，按上箭头键或下箭头键能以 10 为增量调整字顶距。

设置文本方向

文本块的方向可能是水平的，也可能是垂直的。默认情况下，文本是水平方向的。

Non est quod contemnas hoc studendi genus. Mirum est ut animus agitatione motuque corporis excitetut.
Iam undique silvae et solitudo ipsumque illud silentium quod venationi datur magna cogitationis incitamenta sunt.



水平和垂直方向

文本可以从右向左排列，也可以从左向右排列。

malucnugal lagunculam

文本从右向左排列和从左向右排列

在 Fireworks 的 “属性” 检查器中，除了可以设置文本排列的方向外，还可以将文本设置为水平或垂直方向。这些设置只能应用到整个文本块。

设置所选文本块的方向：



1 单击 “属性” 检查器中的 “文本方向” 按钮。

2 从弹出菜单中选择方向选项：

“水平方向从左向右” 是 Fireworks 中大多数语言的默认文本设置。它确定了文本的方向为水平，并且将从左向右地显示字符。

“水平方向从右向左” 确定了文本的方向为水平，但从右向左显示字符。对文本为从右向左读的语言 （例如希伯来语或阿拉伯语等）而言，在显示用它们创建的文本时，上述设置将非常有用。

“垂直方向从左向右” 确定了文本的方向为垂直。如果您将该设置应用于以硬回车或软回车分隔的成行文本，那么每一行文本将显示为一列。列将从左向右排列。

“垂直方向从右向左” 确定了文本的方向为垂直。以回车符分隔的多行文本会以列的形式显示，并且列将从右向左排列。对列中文本为自从左向右排列的语言 （例如日语等）而言，要显示用它们创建的文本时，该选项将非常有用。

注意：垂直文本的字符总是自上而下排列。如果选择了某个垂直方向的选项，将仅影响文本中列的顺序，而不会影响文本中字符的顺序。

设置文本对齐方式

对齐方式确定了文本段落相对于其文本块边缘的位置。水平对齐文本时，会相对于文本块的左右边缘对齐文本。垂直对齐文本时，会相对于文本块的顶部和底部边缘对齐文本。有关设置水平或垂直文本方向的更多信息，请参阅第 75 页的 “设置文本方向”。

可以将文本水平对齐到文本块的左边缘或右边缘，或者居中对齐，或两端对齐 （即将文本同时与左右边缘对齐）。默认情况下，水平文本为左对齐。

垂直文本可能与文本块的顶部或底部对齐、在文本块中居中，或同时与顶部和底部的边缘对齐。

若要得到伸展效果，或使文本符合特定空间的大小，您可将对齐方式设置为水平伸展文本 （对水平方向的文本而言）或垂直伸展文本 （对垂直方向的文本而言）。

lagunculam

伸展水平文本以填充文本块

当高亮显示文本或选中某个文本块时，其对齐方式控件会显示在 “属性”检查器中。

“属性”检查器中的文本对齐方式选项

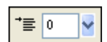
若要设置文本对齐方式：

1 选中文本。

2 单击 “属性”检查器中的某个对齐方式按钮。

缩进文本

可以使用 “属性”检查器将段落的首行缩进。缩进以像素作为度量单位。



“属性”检查器中的段落缩进选项

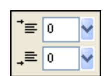
如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。

若要缩进所选段落的首行：

- 在 “属性”检查器中，拖动 “段落缩进”弹出滑块或在文本框中输入一个值。

设置段落间距

可以使用 “属性”检查器来指定段落之前和之后所希望的间距量。段落间距以像素作为度量单位。



“属性”检查器中的段落间距选项

如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。

若要设置所选段落之前的间距：

- 在 “属性”检查器中，拖动 “段前空格”弹出滑块或在文本框中输入一个值。

设置所选段落之后的间距：

- 在 “属性”检查器中，拖动 “段后空格”弹出滑块或在文本框中输入一个值。

平滑文本边缘

平滑文本边缘即消除文本的锯齿。这将使文本的边缘混合在背景中，从而使大字体的文本更清楚易读。

原始文本；进行平滑之后

可以使用 “属性”检查器来设置消除锯齿功能。如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。消除锯齿会应用到给定文本块的所有字符。

“不消除锯齿”禁用文本平滑功能。

“匀边消除锯齿”在文本的边缘和背景之间产生强烈的过渡。

“强力消除锯齿”在文本的边缘和背景之间产生非常强烈的过渡，同时保全文本字符的形状并增强字符细节区域的表现。

“平滑消除锯齿”在文本的边缘和背景之间产生柔和的过渡。

“系统消除锯齿”使用由 Windows XP 或 Mac OS X 提供的文本平滑方法。

“自定义消除锯齿”提供以下专家级的消除锯齿控制项：

“采样过度”确定用于在文本边缘和背景之间产生过渡的细节量。

“锐度”确定文本边缘和背景之间的过渡的平滑程度。

“强度”确定将多少文本边缘混合到背景中。

将消除锯齿边缘应用到所选文本：

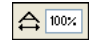
- 在 “属性”检查器中，从 “消除锯齿”弹出菜单中选择一个选项：

注意：当您在 Fireworks 中打开诸如 FreeHand 之类的矢量文件时，文本会得到消除锯齿处理。可以使用 “属性”检查器编辑此属性。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

扩展和收缩字符宽度

可以通过 “属性”检查器中的 “水平缩放”选项来扩展或收缩字符的宽度。

水平缩放以百分比值作为度量单位。其默认值为 100%。



“属性”检查器中的 “水平缩放”选项

如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。

若要扩展或收缩所选字符：

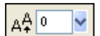
- 在 “属性”检查器中，拖动 “水平缩放”弹出滑块或在文本框中输入一个值。拖动滑块使值高于 100% 会扩展字符的宽度或高度，而如果低于 100%，则会减小字符的宽度或高度。

设置基线调整

基线调整确定了文本位于其自然基线之上或之下多大距离。如果不存在基线调整，文本即位于基线上。使用基线调整可以创建下标和上标字符。

Non est quod contemnas hoc studendi genus.

基线调整控件位于 “属性” 检查器。基线调整以像素作为度量单位。



“属性” 检查器中的 “基线调整” 选项

若要为所选文本设置基线调整：

- 在“属性”检查器中，拖动“基线调整”弹出滑块或在文本框中输入一个值，以指定 Fireworks 应分别将下标或上标文本放在多低或多高的位置。输入正值将创建上标字符。输入负值将创建下标字符。

将笔触、填充和效果应用到文本

可以将笔触、填充和效果应用到所选文本块中的文本，就像应用到其它对象一样。可以将 “样式” 面板中的任何样式 （即使它不是文本样式）应用于文本。通过保存文本属性，还可以创建新样式。

创建文本之后，它会保持在 Fireworks 中的可编辑性。当编辑文本时，笔触、填充、效果以及样式都会自动更新。



应用了笔触、填充、效果以及样式的文本

可以将单纯一种文本颜色应用到文本块中高亮显示的文本。但是，笔触属性、动态效果以及非纯色填充属性（如渐变填充）将应用到所选文本块的所有文本，而不是仅应用到高亮显示的文本。

有关笔触和填充的更多信息，请参阅第 85 页的第 5 章 “应用颜色、笔触和填充”。有关使用样式的更多信息，请参阅第 135 页的 “使用样式”。有关动态效果的信息，请参阅第 103 页的 “应用动态效果”。

当您创建新文本块时，“文本”工具并不保留笔触或动态效果设置。然而，可以保存那些应用到文本的笔触、填充以及动态效果属性，以作为 “样式” 面板中的一种样式再次使用。将文本属性保存为一种样式时，保存的只是属性，而不是文本自身。

若要将文本属性保存为样式：

1 创建文本对象并应用所需的属性。

2 选中文本对象。

3 在 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “新建样式”。

4 选取新样式的属性并为其命名。

5 单击 “确定”。

将文本附加到路径

如果希望文本不受矩形文本块的限制，可以绘制路径并将文本附加到它。文本将顺着路径的形状排列并且保持可编辑性。

将文本附加到路径后，该路径会暂时失去其笔触、填充以及效果属性。您随后应用的任何笔触、填充和效果属性都将应用到文本，而不是路径。如果之后您将文本从路径分离出来，该路径会重新获得其笔触、填充以及效果属性。

注意：如果将含有硬回车或软回车的文本附加到路径，可能产生意外结果。

如果附加在断开路径的文本超出了该路径的长度，则超出的文本将换行并重复路径的形状。



换行并重复路径形状的文本

若要在路径上放置文本：

1 按住 Shift 键选中文本块和路径。

2 选择 “文本” > “附加到路径”。

若要将文本从所选路径分离出来：

- 选择 “文本” > “从路径分离”。

编辑路径和附加到路径的文本

已附加到路径的文本保留了可编辑性。此外，也可以编辑路径的形状。

若要编辑已附加到路径的文本，请执行下列操作之一：

- 用 “指针”或 “部分选定”工具双击路径文本对象。
- 选取 “文本”工具并选中要编辑的文本。

若要编辑路径的形状：

1 选择 “文本” > “从路径分离”。

2 编辑路径。

3 将文本放回路径。

更改文本在路径上的方向

绘制路径时的顺序决定了附加在该路径上的文本的方向。例如，如果自右至左绘制路径，则附加的文本会反向颠倒显示。

附加在路径 （从右向左绘制）上的文本

对于附加到路径的文本，可以更改其方向或者使其反转。还可以更改文本在路径上的起始点。

若要更改所选路径上文本的方向：

- 选择 “文本” > “方向”，并选择某个方向。



沿路径旋转的文本



在路径上垂直排列的文本



沿路径垂直倾斜的文本



沿路径水平倾斜的文本

若要反转所选路径上文本的方向：

- 选择 “文本” > “倒转方向”。

若要移动附加到路径的文本的起始点：

1 选中路径文本对象。

2 在 “属性”检查器的 “文本偏移”文本框中输入一个值。然后按 Enter 键。

注意：如果 “属性”检查器处于最小化状态，单击右下角的扩展箭头可看到所有属性。

变形文本

可以用对其它对象进行变形处理的方式对文本块进行变形。可以对文本进行缩放、旋转、倾斜和翻转，从而创建独特的文本效果。

您仍可以对变形后的文本进行编辑，虽然大幅度的变形会使文本难以阅读。当文本块的变形处理导致文本被调整大小或缩放时，所得到的字体大小会在选择文本时显示在 “属性”检查器中。

将文本转换为路径

可以先将文本转换为路径，然后就像对待矢量对象那样，编辑字母的形状。将文本转换为路径后，即可使用所有的矢量编辑工具。然而，无法再将它作为文本编辑。

将所选的文本转换为路径：

- 选择 “文本” > “转换为路径”。

  已转换为路径的文本会保留其所有的可视化属性，但您只能将它作为路径编辑。可以将已转换的文本作为一组进行编辑，或者单独编辑已转换的字符。



若要单独编辑转换过来的文本字符路径，请执行下列操作之一：

- 用 “部分选定”工具选中已转换的文本。
- 选中已转换的文本并选择 “修改” > “取消组合”。

  可以使用矢量编辑工具对转换过来的字符路径进行编辑。有关编辑路径的更多信息，请参阅第 61 页的 “编辑路径”。

使用将文本转换为路径的方式创建了文本对象后，可以从它创建复合路径。

从路径组 （使用将文本转换为路径的方式创建）创建复合路径：

1 选中路径组。

2 选择 “修改” > “取消组合”。

3 选择 “修改” > “组合路径” > “接合”。

导入文本

可以从源文档中复制文本，然后粘贴到当前的 Fireworks 文档中；或者可以将文本从源文档中拖到当前文档中。也可以在 Fireworks 中打开或导入整个文本文件。

Fireworks 可以导入 RTF （丰富文本格式）和 ASCII （纯文本）格式。

若要打开或导入文本文件：

1 选择 “文件” > “打开”，或者 “文件” > “导入”。

2 导航到含有该文件的文件夹。

3 选中该文件并单击 “确定”。

Photoshop 文本

可以打开或导入包含文本的 Photoshop 文件。也可以从 Photoshop 文件复制文本，然后粘贴到当前的 Fireworks 文档中；或者将文本从 Photoshop 文件中拖到当前文档中。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

RTF 文件

当导入 RTF 文本时， Fireworks 将保留以下属性：

- 字体、字号和样式 （粗体、斜体和下划线）
- 对齐方式 （左对齐、右对齐、居中对齐、两端对齐）
- 字顶距
- 基线调整
- 范围微调
- 水平缩放
- 首字符的颜色

所有其它的 RTF 信息将被忽略。

在 Fireworks 中，您无法通过复制和粘贴或者拖放来导入 RTF 文本。

ASCII 文本

可以使用任意的导入方法导入 ASCII 文本。导入的 ASCII 文本被设置成当前默认字体，高 12 个像素，并使用当前的填充色。

处理缺少的字体

当您在 Fireworks 中打开文档时，如果该文档含有计算机上未安装的字体，Fireworks 会询问您是希望替代这些字体，还是维持它们的外观。当您与其它计算机上的用户共享文档时，如果这些计算机未安装同样的字体，那么该功能将非常有用。

如选择 “维持外观”，将会用可描绘文本外观 （在使用原来字体的情况下）的位图图像替代该文本。您仍然可以编辑文本，但在这样做时， Fireworks 会用系统上已安装的字体替代位图图像。这可能导致文本的外观发生变化。

可以选择字体替代那些缺少的字体。替代了字体后，文档会打开，而您可以对文本进行编辑和保存。当该文档在含有原始字体的计算机上再次打开时， Fireworks 能记起原始字体并使用它们。

若要选择替换字体：

1 打开含有缺少字体的文档。

“缺少字体”对话框打开。

2 从 “缺少字体”列表中选择某种缺少字体。

3 执行下列操作之一：

- 从 “更改为”列表中选取替代字体。
- 选择用默认的系统字体显示该文本。
- 若要保留缺少的字体不动，请单击 “无更改”。

4 单击 “确定”。

下一次当您打开含有相同缺少字体的文档时，“缺少字体”对话框中会包含您已选的字体。

检查拼写

可以使用 “文本”菜单中的 “检查拼写”命令检查文档中特定文本块或所有文本的拼写。

若要检查文本的拼写：

1 选中一个或多个文本块。如果未选中文本块， Fireworks 将在整个文档中进行拼写检查。

2 选择 “文本” > “检查拼写”。

3 如果此前未在 Fireworks 中进行过拼写检查，将会看到一个要求您选择词典的对话框。单击“确定”将该对话框关闭。从 “词典”列表选择一种语言，然后单击 “确定”。

如果未选择语言，则每当您对文档进行拼写检查时， Fireworks 都会提示您选择语言词典。

注意：位于“词典”列表最上方的 Macromedia.tlx 选项始终处于选中状态。有关此选项的更多信息，请参阅第 83 页的 “自定义拼写检查”。

4 “检查拼写”对话框会打开。对找到的每个词语，请选择适当的选项：

“添加到个人设置”将未能识别的词语添加到您的个人词典。

“忽略”跳过未能识别词语的当前实例。

“全部忽略”跳过当前拼写检查会话中所有未能识别词语的实例。下一次检查拼写时，Fireworks 会再次标出未能识别的词语。

“更改”用您在“更改为”框中键入的文本或在“建议”列表中所选的文本替代未能识别词语的当前实例。

“全部更改”以相同的方式替代未能识别词语的所有实例。

“删除”在找到重复的词语时将其删除。

当 Fireworks 完成了文档的拼写检查后，它会关闭 “检查拼写”对话框，并显示消息说明本次拼写检查已完成。

自定义拼写检查

通过 “拼写设置”对话框，可以自定义 Fireworks 检查文档拼写的方式。

在此对话框中，除了可以编辑个人词典中的词语外，还可以为 Fireworks 指定一个或多个在拼写检查中使用的语言词典。也可以指定希望 Fireworks 要拼写检查的项目，包括 Internet 和文件地址。

若要自定义 Fireworks 中的拼写检查：

1 执行下列操作之一：

- 选择 “文本” > “拼写设置”。
- 在 “检查拼写”对话框中单击 “设置”按钮。

2 在 “拼写设置”对话框中选择所需的选项：

- 选择一个或多个语言词典。

注意：位于词典列表最上方的 Macromedia.tlx 选项始终处于选中状态。该文件含有自定义拼写词典。

- 单击 “个人词典路径”文本框边上的文件夹图标，可以浏览自定义词典。
- 单击“编辑个人词典”按钮，并添加、删除或修改列表中的词语，对自定义词典进行编辑。
- 选择希望包括在拼写检查中的词语类型。

3 单击 “确定”。

使用 “文本编辑器”

在 Fireworks 4 和之前的版本中，“文本编辑器”用于创建和编辑文本。所有能在文本编辑器中找到的文本编辑和格式化选项现在已位于 “属性”检查器中。当然，仍可以通过 “文本”菜单访问 “文本编辑器”。

文本编辑器在处理那些可能难以在屏幕上编辑的文本 （例如大文本块、附加到路径的文本或所使用的字体、字号很不方便阅读的文本等）时非常有用。如果希望编辑操作更加轻松，可以选择用系统字体和默认字号显示这样的文本。

若要显示文本编辑器：

1 选中文本块，然后选择 “文本” > “编辑器”。

2 通过可用的选项对文本进行修改和格式化。

3 单击 “确定”将所作的更改应用并关闭文本编辑器。

若要使用系统字体查看文本：

- 在 “文本编辑器”中取消选择 “显示字体”。

显示字体 (F)

若要使用默认字号查看文本：

- 在 “文本编辑器”中取消选择 “显示大小和颜色”。

显示大小和颜色 (S)

第 5 章
应用颜色、笔触和填充

Macromedia Fireworks MX 2004 包含各种面板、工具和选项，用于组织和选择颜色并将颜色应用到位图图像和矢量对象。

在 “样本”面板中，您可以选择预设样本组 （如 “彩色立方体” 、“连续色调”或 “灰度等级”），也可以创建包含您喜爱的颜色或客户允许的颜色的自定义样本组。在混色器中，可以选择一种颜色模式 （如 “十六进制”、“RGB”或 “灰度等级”），然后直接从颜色栏或者通过输入特定的颜色值来选择笔触颜色和填充颜色。

在整个 Fireworks 工作区中可以找到颜色框，它们显示了用于选项和对象特性的当前颜色选择。单击颜色框时，会看到一个颜色弹出窗口，在其中可以为颜色框选择颜色。将指针从打开的颜色弹出窗口移开，然后可以单击屏幕上的任何颜色将它应用于颜色框。

“工具”面板的 “颜色”部分包含笔触和填充颜色控件以及其它颜色选项。“位图”部分包含 “颜料桶”、“渐变填充”和 “滴管”工具，这些工具可用于对位图选区、相似颜色区域和矢量对象应用颜色。有关这些位图工具的信息，请参阅第 25 页的第 2 章 “使用位图”。

注意：有关使用动态效果和滤镜进行颜色校正的信息，请参阅第 34 页的 “调整位图颜色和色调”。

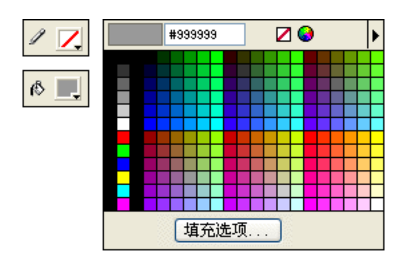
使用 “工具”面板的 “颜色”部分

“工具”面板的 “颜色”部分包含用于激活 “笔触颜色”和 “填充颜色”框的控件，这些控件又决定所选对象的笔触或填充是否受颜色选择的影响。此外，“颜色”部分还包含用于快速将颜色重设为默认值、将笔触和填充颜色设置设为 “无”以及交换填充和笔触颜色的控件。

若要使 “笔触颜色”或 “填充颜色”框变为活动状态：

- 在 “工具”面板中单击 “笔触颜色”或 “填充颜色”框旁边的图标。活动颜色框区域在 “工具”面板中显示为一个被按下的按钮。

  注意：“颜料桶”工具使用 “工具”面板的 “填充颜色”框中显示的颜色来填充像素选区和矢量对象。



“工具”面板中的颜色框和颜色弹出窗口

若要将颜色重设为默认值：

- 单击“工具”面板或混色器中的“默认颜色”按钮。

使用“没有笔触或填充”按钮删除所选对象中的笔触和填充：

1 单击“工具”面板“颜色”部分中的“没有笔触或填充”按钮。

笔触或填充的活动特性的设置变成“无”。

2 若要将不活动的特性也设置为“无”，请再次单击“没有笔触或填充”按钮。

注意：也可以通过下面任一方法将所选对象的填充或笔触设置为“无”：单击任意“填充颜色”或“笔触颜色”框弹出窗口中的“透明”按钮，或者从“属性”检查器的“填充选项”或“笔触选项”弹出菜单中选择“无”。

若要交换填充和笔触颜色：

- 单击“工具”面板或混色器中的“交换颜色”按钮。

组织样本组和颜色模式

“样本”面板和混色器组合在一起构成“颜色”面板组。在“样本”面板中，不仅可以选择笔触和填充颜色，还可以查看、更改、创建和编辑样本组。可以使用混色器选择颜色模式，通过拖动颜色值滑块或输入颜色值来混合笔触和填充颜色，以及直接从颜色栏中选择笔触和填充颜色。

使用“样本”面板应用颜色

“样本”面板显示当前样本组中的所有颜色。可使用“样本”面板对所选矢量对象或文本应用笔触和填充颜色。

使用“样本”面板对所选对象的笔触或填充应用颜色：

1 单击“工具”面板或“属性”检查器中“笔触颜色”或“填充颜色”框旁边的图标，使之进入活动状态。

2 如果“样本”面板尚未打开，请选择“窗口”>“样本”。

3 单击样本对所选对象的笔触或填充应用颜色。颜色出现在活动的“笔触颜色”或“填充颜色”框中。

更改样本组

可以轻松地切换到其它样本组或创建自己的样本组。“样本”面板的“选项”菜单中包含下列样本组：“彩色立方体”、“连续色调”、“Macintosh 系统”、“Windows 系统”和“灰度等级”。可以从保存为 ACT 或 GIF 文件的调色板文件中导入自定义样本。

若要选择样本组：

- 从“样本”面板的“选项”菜单中选择一个样本组。

注意：选择“彩色立方体”将返回到默认样本组。

若要选择自定义样本组：

1 从“样本”面板的“选项”菜单中选择“替换样本”。

2 定位到文件夹并选择一个样本文件。

3 单击“打开”。

样本文件中的颜色样本将替换前面的样本。

注意：有关创建自定义样本组的信息，请参阅第 87 页的 “自定义 “样本” 面板”和第 210 页的 “保存调色板”。

若要将样本从外部调色板添加到当前样本：

1 从 “样本” 面板的 “选项” 菜单中选择 “添加样本”。

2 定位到所需的文件夹并选择一个调色板文件。

注意：Fireworks 可从导出为 ACT 或 GIF 文件的调色板中添加新样本。

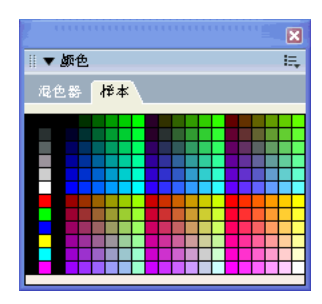
3 单击 “确定”。

Fireworks 将新样本添加到当前样本的末尾。

自定义 “样本” 面板

可以使用 “样本” 面板添加、删除和替换颜色样本或整个样本组以及对其排序。

注意：选择 “编辑” > “撤消” 并不会撤消样本添加或删除操作。



“样本” 面板

若要向 “样本” 面板中添加颜色：

1 从 “工具” 面板中选择 “滴管” 工具。

2 从 “属性” 检查器的 “示例” 弹出菜单中选择要取样的像素数目：“1 像素”、“3x3 平均” 或 “5x5 平均”。

3 在任何打开的 Fireworks 文档窗口内单击任意位置以采集颜色。

4 将滴管指针的末端移动到 “样本” 面板中最后一个样本之后的空白位置。

滴管指针变为颜料桶状指针。

5 单击以添加样本。

提示：当您在颜色弹出窗口的 “选项” 菜单中选择 “接近网页安全色” 时，使用滴管指针选取的任何非网页安全色都将改为最接近的网页安全色。

若要用其它颜色替换样本：

1 从 “工具” 面板中选择 “滴管” 工具。

2 从 “属性” 检查器的 “示例” 弹出菜单中选择要取样的像素数目：“1 像素”、“3x3 平均” 或 “5x5 平均”。

3 在任何 Fireworks 文档窗口内单击任意位置以采集颜色。

4 按住 Shift 键并将指针放在 “样本” 面板中的样本上。

指针变为颜料桶状指针。

5 单击样本用新颜色替换它。

若要从“样本”面板中删除样本：

1 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh)，并将指针放在样本上。
  指针变为剪刀状指针。
2 单击样本将它从“样本”面板中删除。

若要保存取样颜色选择：

1 将取样颜色添加到“样本”面板。
2 从“样本”面板的“选项”菜单中选择“保存样本”。
  “导出样本”对话框打开。
3 选择文件名和目录，然后单击“保存”。

清除样本和对样本进行排序

可以使用“样本”面板的“选项”菜单清除样本和对样本进行排序。

清除样本或对样本进行排序：

- 从“样本”面板的“选项”菜单中选择下列选项之一：
  “清除样本”清除整个“样本”面板。
  “按颜色排序”按颜色值对样本进行排序。

在混色器中创建颜色

在“混色器”中，可以通过拖动滑块或为颜色模式（如“RGB”、“十六进制”或“CMY”）的每个成份输入值来创建颜色。所创建的颜色应用于活动的“笔触颜色”或“填充颜色”框。混色器中还有一个颜色栏，其中显示了当前颜色模式的颜色范围。可单击颜色栏中的任意位置来应用颜色。还可单击系统颜色选取器按钮来选择 Windows 或 Macintosh 系统颜色。

提示：尽管 CMY 是一个颜色模式选项，但直接从 Fireworks 中导出的图形并不适合于打印。若要使导出的 Fireworks 图形适于打印，可将它们导入到 FreeHand MX 中，后者在 RGB 图像输出到数字分色时自动对其执行 CMYK 转换。有关更多信息，请参阅 FreeHand 文档。

在混色器中混合颜色

可以使用混色器查看活动颜色的值并对颜色值进行编辑以创建新颜色。



默认情况下，混色器将 RGB 颜色标识为十六进制值，显示红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 颜色组件的十六进制颜色值。十六进制 RGB 值是基于从 00 到 FF 的值范围来计算的。

颜色模式	颜色表达的模式
RGB	红色、绿色和蓝色的值，其中每个分量都是一个 0 到 255 之间的值。 0-0-0 表示黑色，255-255-255 表示白色。
十六进制	红色、绿色和蓝色的 RGB 值，其中每个组件都有一个从 00 到 FF 的十六进制值。 00-00-00 表示黑色， FF-FF-FF 表示白色。
HSB	色相、饱和度和亮度的值，其中色相有一个从 0 到 360 度的值，而饱和度和亮度有一个从 0 到 100% 的值。
CMY	青色、洋红色和黄色的值，其中每个组件均有一个从 0 到 255 的值。 0-0-0 表示白色，255-255-255 表示黑色。
灰度等级	黑色所占的百分比。单个黑色 (K) 成份有一个从 0 到 100% 的值，其中 0 表示白色，100 表示黑色，两者之间的值为灰度级。

可以从混色器的“选项”菜单中选择替换颜色模式。当前颜色的成份值随每个新颜色模式而改变。

显示混色器：

- 选择 “窗口” > “混色器”。

将颜色栏中的颜色应用于所选矢量对象：

1 单击混色器中 “笔触颜色”或 “填充颜色”框旁边的图标。

2 将指针移动到颜色栏上。

指针变为滴管指针。

3 单击以选择一种颜色。

该颜色即应用于所选对象，并成为活动的笔触或填充颜色。

从混色器中选择颜色：

1 在混合颜色前取消选择所有对象，以防在混合颜色时对对象进行不必要的编辑操作。

2 单击 “笔触颜色”或 “填充颜色”框使之成为新颜色的目标。

3 从混色器的 “选项”菜单中选择一种颜色模式。

4 执行下列操作之一指定颜色组件值：

- 在颜色组件文本框中输入值。
- 使用弹出滑块。
- 从颜色栏中选取一种颜色。

可以将此颜色添加到 “样本”面板以便再次使用。有关更多信息，请参阅第 87 页的 “自定义“样本”面板”。

遍览各种颜色模式的颜色栏：

- 按住 Shift 键并单击混色器底部的颜色栏。

注意：混色器中的选项并不改变。

使用系统颜色选取器创建颜色

可以使用 Windows 系统或 Macintosh 系统对话框（而不是使用混色器和 “样本” 面板）来创建颜色。

从系统颜色选取器中选择颜色：

1 单击任何颜色框。

2 从任意颜色弹出窗口的 “选项” 菜单中选择 Windows OS 或 Mac OS。

系统颜色样本即会显示在弹出窗口中。

3 从系统颜色选取器中选择一种颜色。

此颜色将成为新的笔触或填充颜色。

有关从颜色选取器中向“样本”面板添加颜色的信息，请参阅第 87 页的“自定义“样本”面板”。

查看颜色值

除混色器和颜色弹出窗口以外，还可以使用 “信息” 面板识别颜色值。

使用 “信息” 面板查看文档任意部分的颜色值：

1 在 “工具” 面板中单击 “滴管” 工具。

2 选择 “窗口” > “信息” 显示 “信息” 面板。

3 将指针移动到包含要查看的颜色的对象上 （仅限于 Windows）。

若要查看活动的笔触或填充颜色的颜色值，请执行下列操作之一：

- 对于 RGB 或其它颜色系统值，选择 “窗口” > “混色器”。
- 单击一个颜色框以打开颜色弹出窗口并查看窗口顶部的十六进制值。
- 将指针放在颜色框上并阅读工具提示 （仅限于 Windows）。

注意：默认情况下，颜色的 RGB 值出现在 “信息” 面板和 “混色器” 中，而它的十六进制值出现在颜色弹出窗口以及 Windows 中的颜色框工具提示中。但是，可以随时更改显示在混色器或 “信息” 面板中的颜色模式。

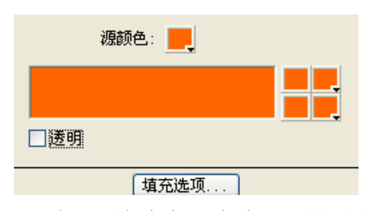
若要显示另一种颜色模式的颜色信息：

- 从 “信息” 面板的 “选项” 菜单或混色器的 “选项” 菜单中选择另一种颜色模式。

网页安全色的抖动

有时可能需要使用非网页安全色。例如，贵公司的徽标可能使用非网页安全色。为了接近在用网页安全调色板导出时不改变或抖动的网页安全色，您可以使用网页抖动填充。

注意：网页抖动会增加文件大小。



两种网页安全色可产生网页抖动填充。

使用网页抖动填充：

1 选择一个包含非网页安全色的对象。

2 从 “属性”检查器的 “填充选项”弹出菜单中选择 “网页抖动”。

3 单击 “属性”检查器中的 “填充颜色”框。

颜色弹出窗口随即打开，其中显示了网页抖动填充的选项。对象的非网页安全色出现在 “填充选项”窗口中的 “源颜色”颜色框中。两种网页安全抖动颜色出现在右侧的颜色框中。网页抖动出现在对象上并成为活动的填充颜色。

注意：将网页抖动填充的边缘设置为 “消除锯齿”或 “羽化”将产生非网页安全色。

4 在弹出窗口外单击以关闭它。

在网页浏览器中创建真实透明填充的幻像：

1 选择要应用透明填充的对象。

2 从 “属性”检查器的 “填充选项”弹出菜单中选择 “网页抖动”。

3 单击 “属性”检查器中的 “填充颜色”框。颜色弹出窗口随即打开，其中显示了网页抖动填充的选项。

4 单击 “透明”选项。

弹出窗口右侧的颜色框随即更改以反映您的选择，同时画布上的对象变为半透明或透明色。

5 在弹出窗口外单击以关闭它。

6 设置了 “索引色透明”或 “Alpha 通道透明度”后将对象导出为 GIF 或 PNG 文件。有关导出具有透明设置的文件的更多信息，请参阅第 211 页的 “使区域透明”。

当您在网页浏览器中查看图形时，网页背景透过透明网页抖动填充的间隔像素显示出来，从而产生透明的外观。

注意：并非所有浏览器都支持 PNG 文件。

使用颜色框和颜色弹出窗口

从 “工具”面板的 “颜色”部分到 “属性”检查器，再到 “混色器”，整个 Fireworks 中都可以找到颜色框。 每个颜色框显示当前分配给相关对象属性的颜色。

从颜色弹出窗口中选择颜色

单击任意颜色框时，会有一个类似于 “样本”面板的颜色弹出窗口打开。可以选择在颜色弹出窗口中显示与 “样本”面板中相同的样本，也可以显示不同的样本。

若要为颜色框选择一种颜色：

1 单击颜色框。

颜色弹出窗口随即打开。

2 执行下列操作之一：

- 单击样本将它应用于颜色框。
- 用滴管指针单击屏幕上任意位置的颜色以将其应用于颜色框。
- 单击弹出窗口中的 “透明”按钮使笔触或填充变为透明。

若要在颜色弹出窗口中显示当前 “样本”面板中的样本组：

- 从颜色弹出窗口的 “选项”菜单中选择 “样本面板”。

若要在颜色弹出窗口中显示不同的样本组：

- 从颜色弹出窗口的 “选项”菜单中选择一个样本组。在此处选择样本组并不影响 “样本”面板。

从颜色弹出窗口中采集颜色

当颜色弹出窗口打开时，指针变为一个几乎可从屏幕的任何位置吸取颜色的特殊滴管。这就是所谓的取样。

从屏幕上的任意位置采集颜色样本以用于当前颜色框：

1 单击任何颜色框。



颜色弹出窗口打开，指针变为滴管状。

2 在 Fireworks 工作区的任意位置单击，为颜色框选择一种颜色。

该颜色随即应用于与该颜色框关联的特性或功能，同时颜色弹出窗口关闭。

提示：按住 Shift 键并单击以选择网页安全色。

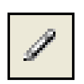
使用笔触

使用 “属性”检查器、“笔触选项”弹出菜单和 “编辑笔触”对话框，您可以完全控制每个刷子的细微差别，包括用墨量、笔尖大小和形状、纹理、边缘效果和方向。

应用笔触

可以更改“钢笔”、“铅笔”和“刷子”工具的笔触属性，使下一个绘制的矢量对象具有新的笔触属性；也可以在绘制完对象或路径后对其应用笔触属性。

当前笔触颜色出现在 “工具”面板、“属性”检查器和混色器的 “笔触颜色”框中。可以从这三个面板中的任何一个更改绘制工具或所选对象的笔触颜色。



铅笔图标表示 “工具”面板、“属性”检查器和混色器中的 “笔触颜色”框。

若要更改所选对象的笔触属性，请执行下列操作之一：

- 从 “属性”检查器中的笔触属性中进行选择。

提示：从 “笔触选项”弹出菜单中选择 “笔触选项”以获得更多属性。

- 单击 “工具”面板中的 “笔触颜色”框，然后单击 “笔触选项”。从 “笔触选项”弹出窗口的笔触属性中进行选择。



使用 “属性”检查器或 “笔触选项”弹出窗口中的选项更改应用于对象的笔触。

更改绘制工具的笔触颜色：

1 按住 Control+D 组合键 (Windows) 或 Command+D 组合键 (Macintosh) 取消选择所有对象。

2 在 “工具”面板中选择绘制工具。

3 单击 “工具”面板或 “属性”检查器中的 “笔触颜色”框以打开颜色弹出 窗口。

4 从样本组中选择笔触颜色。

5 拖动以绘制对象。

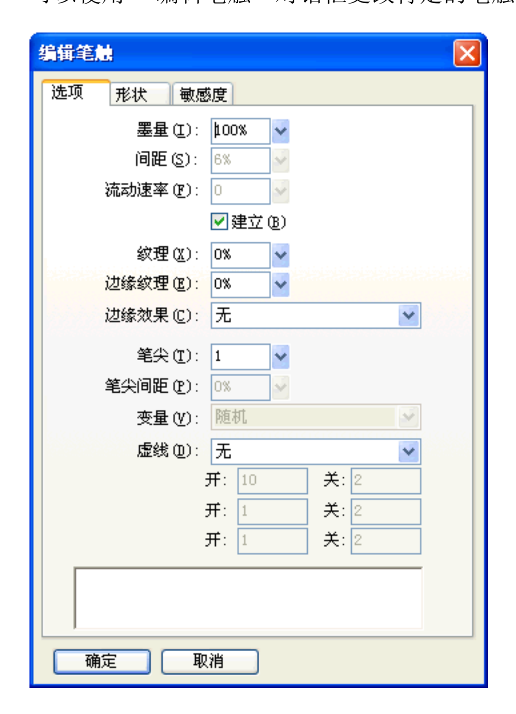
注意：新创建的笔触采用当前显示在 “笔触颜色”框中的颜色。

若要删除所选对象的所有笔触属性，请执行下列操作之一：

- 从 “属性”检查器或 “笔触选项”弹出窗口中的 “笔触选项”弹出菜单中选择 “无”。
- 单击 “工具”面板或 “属性”检查器中的 “笔触颜色”框，然后单击 “透明”按钮。

创建自定义笔触

可以使用“编辑笔触”对话框更改特定的笔触特性。



“编辑笔触”对话框中有三个选项卡：“选项”、“形状”和“敏感度”。

每个选项卡底部的笔触预览使用当前设置显示当前刷子。当前的压力和速度敏感度设置通过逐渐变细或变淡或者从左向右发生其它变化的笔触反映在预览中。

打开“编辑笔触”对话框：

1 执行下列操作之一来打开“笔触选项”弹出窗口：
   - 从“属性”检查器的“笔触选项”弹出菜单中选择“笔触选项”。
   - 从“工具”面板的“笔触颜色”框弹出窗口中选择“笔触选项”。

2 单击“高级”。

   “编辑笔触”对话框打开。

设置常规刷子笔触选项：

1 在“编辑笔触”对话框的“选项”选项卡上，设置用墨量、间距和流动速率。较高的流速会像喷枪一样产生随时间的推移而流动的刷子笔触。

2 若要重叠刷子笔触以产生致密的笔触，请选择“建立”。

3 若要设置笔触纹理，请更改“纹理”选项。数值越大，纹理越明显。

4 若要设置边缘纹理，请在“边缘纹理”文本框中输入一个数字，然后从“边缘效果”弹出菜单中选择一种边缘效果。

5 设置所需的刷子笔触的笔尖数。对于多个笔尖，请输入“笔尖间距”值并选择颜色变化方法。可以选择 “随机”、“一致”、“色彩互补”、“色相” 或 “阴影”。

6 若要选择点线或虚线，从 “虚线” 弹出菜单中选择一个选项。

7 若要设置点线的短划线长度和间距，使用三组 “开” 和 “关” 文本框来分别控制第一、第二和第三节短划线。

8 单击 “应用” 对所选笔触应用设置，然后单击 “确定”。

修改刷子笔尖：

1 在 “编辑笔触” 对话框的 “形状” 选项卡上，选择 “正方形” 得到方形笔尖，或者取消选择它得到圆形笔尖。

2 输入刷子笔尖大小、边缘柔和度、笔尖方向和笔尖角度的值。

3 单击 “应用”，然后单击 “确定”。

Fireworks 包含在您使用 Wacom 压敏绘图板和钢笔时微调由速度和压力控制的笔触属性的笔触设置。可以选择使用钢笔控制的笔触属性。

设置笔触敏感度：

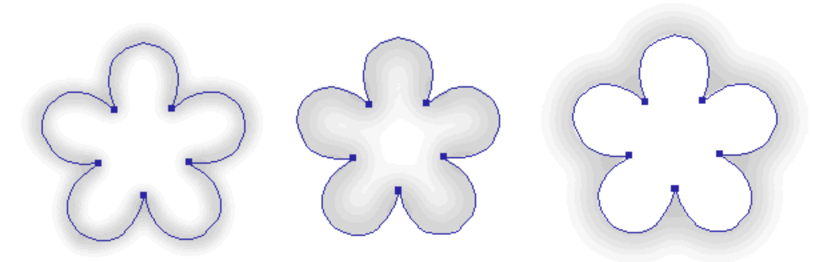
1 在 “编辑笔触” 对话框的 “敏感度” 选项卡上，从 “笔触属性” 弹出菜单中选择笔触属性，如 “大小”、“油墨总量” 或 “饱和度”。

2 从 “影响因素” 选项中，选择敏感度数据对当前笔触属性的影响程度。

3 单击 “确定”。

在路径上放置笔触

默认情况下，对象的刷子笔触位于路径中央。您可以将刷子笔触完全放在路径内部或外部。这使您能够控制所描画对象的总体大小，以及创建如在斜角按钮边缘加上笔触这样的效果。



笔触居中、笔触在内部和笔触在外部

可以使用 “笔触选项” 窗口中的 “笔触” 弹出菜单重定向刷子笔触。

将刷子笔触移到所选路径的内部或外部：

1 单击 “工具” 面板或 “属性” 检查器中的 “笔触颜色” 框以打开颜色框弹出窗口。

2 从 “笔触相对于路径的位置” 弹出菜单中选择一个选项：“路径内”、“居中于路径” 或 “路径外”。

3 也可选择 “在笔触上方填充” 选项。

   正常情况下，笔触覆盖填充。选择 “在笔触上方填充” 将在笔触上绘制填充。如果将此选项用于具有不透明填充的对象，则笔触中位于此路径内部的任何部分都将被遮住。具有一定透明度的填充可能会被路径内部的刷子笔触染色或与其混合在一起。

创建笔触样式

可以更改特定的笔触特性（如墨量、笔尖形状和笔尖敏感度）并将自定义笔触保存为一种样式，以供在多个文档间重用。

创建自定义笔触：

1 执行下列操作之一：

- 单击 “工具”面板中的 “笔触颜色”框，然后单击 “笔触选项”。
- 从 “属性”检查器的 “笔触选项”弹出菜单中选择 “笔触选项”。

“笔触选项”弹出窗口随即打开。

2 编辑所需的刷子笔触属性。

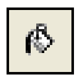
3 将自定义笔触属性保存为样式。有关更多信息，请参阅第 136 页的 “创建和删除样式”。

使用填充

使用 “属性”检查器、“填充选项”弹出菜单、“填充选项”弹出窗口、“渐变”弹出窗口以及位图纹理和图案集合，可以为矢量对象和文本创建各种填充。使用 “颜料桶”或 “渐变”工具，还可以根据当前填充设置填充像素选区。

设置绘制工具的填充属性

可以设置在绘制时应用于对象的 “矩形”、“圆角矩形”、“椭圆”和 “多边形”等绘制工具的填充属性。当前填充出现在 “属性”检查器、“工具”面板和混色器中的 “填充颜色”框中。可以使用这些面板中的任何一个来更改绘制工具的填充。



颜料桶图标表示 “工具”面板、“属性”检查器和混色器中的 “填充颜色”框。

更改适用的矢量绘制工具和 “颜料桶”工具的实心填充颜色：

1 选择矢量绘制工具或 “颜料桶”工具。

2 执行下列操作之一：

- 按住 Control+D 组合键 (Windows) 或 Command+D 组合键 (Macintosh) 取消选择所有对象，然后单击 “属性”检查器中的 “填充颜色”框以打开 “填充颜色”弹出窗口。
- 单击 “工具”面板或混色器中的 “填充颜色”框打开颜色弹出窗口。

3 从样本组中选择填充颜色，或使用滴管指针在屏幕上的任意位置采集颜色。

4 按所需的方式使用工具。

注意：选择 “文本”工具总是使 “填充颜色”框恢复为 “文本”工具上次使用的纯文本色。

编辑实心填充

实心填充是填充对象内部的纯色。可以在 “工具”面板、“属性”检查器或 “混色器”中更改对象的填充颜色。

编辑所选矢量对象的实心填充：

1 单击 “属性”检查器、“工具”面板或混色器中的 “填充颜色”框以打开颜色弹出窗口。

2 从颜色弹出窗口中选择样本。

填充出现在所选对象中并成为活动的填充颜色。

应用渐变和图案填充

可以更改填充以显示各种实心、抖动、图案或渐变特性（包括从纯色到渐变）。这些特性类似于缎纹、波纹、折叠或某些渐变（这些渐变与将应用它们的对象的轮廓相衬）。此外，还可以更改各种填充属性，如颜色、边缘、纹理和透明度。

可以从一些预设渐变和图案填充中进行选择，也可以创建自己的渐变和图案填充。

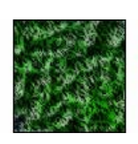
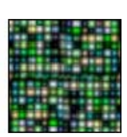
注意：新创建的填充采用 “工具”面板的 “填充颜色”框中当前显示的颜色。



使用 “属性”检查器或 “填充选项”弹出窗口中的 “填充”选项编辑填充属性。

应用图案填充

可以使用称为图案填充的位图图形填充路径对象。Fireworks 附带了十二种以上的图案填充，包括贝伯地毯、叶片和木纹。

对所选对象应用图案填充：

1 执行下列操作之一：

- 从 “属性”检查器的 “填充选项”弹出菜单中选择 “图案”。
- 单击 “工具”面板中的 “填充颜色”框，单击 “填充选项” ，然后从 “填充选项”弹出菜单中选择 “图案”。

2 从 “图案名称”弹出菜单中选择一种图案。

图案填充出现在所选对象中并成为活动的填充颜色。

添加自定义图案

可以将位图文件设置为新的图案填充。可以将具有以下格式的文件用作图案：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（仅限于 Macintosh）。当图案填充为 32 位透明图像时，透明度影响 Fireworks 中使用的填充。如果图像不是 32 位的，则它将变成不透明的。

添加新图案时，图案的名称出现在 “填充选项”弹出窗口的 “图案名称”弹出菜单中。

用外部文件创建新图案：

1 当 “属性”检查器中显示了矢量对象属性时，从 “填充选项”弹出菜单中选择 “图案”。

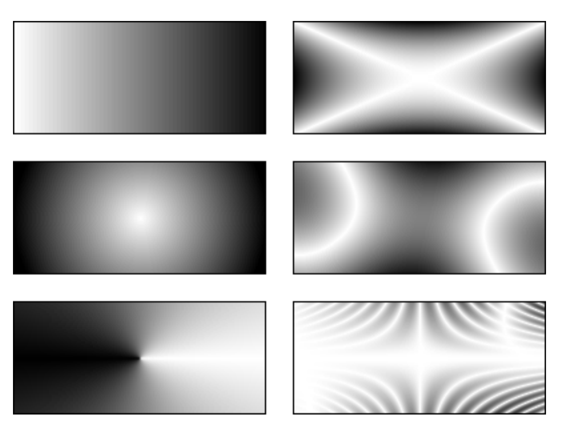
2 单击 “填充颜色”框，然后从 “图案名称”弹出菜单中选择 “其它”。

3 定位到要用作新图案的位图文件，然后单击 “打开”。

新图案即按字母顺序添加到 “图案名称” 列表。

应用渐变填充

“无”、“实心”、“图案” 和 “网页抖动” 以外的填充类别皆为渐变填充。这些填充将颜色混合在一起以产生各种效果。



具有各种渐变填充的对象

若要对所选对象应用渐变填充：

- 从 “属性” 检查器的 “填充选项” 弹出菜单中选择一种渐变。填充出现在所选对象中并成为活动填充。

编辑渐变填充

可以编辑当前的渐变填充，方法是单击任意 “填充颜色” 框，然后使用 “编辑渐变” 弹出窗口。



“编辑渐变” 弹出窗口

打开 “编辑渐变” 弹出窗口：

1 选择一个具有渐变填充的对象，或从 “属性” 检查器的 “填充选项” 弹出菜单中选择一种渐变填充。

2 单击 “属性” 检查器或 “工具” 面板中的 “填充颜色” 框以打开弹出窗口。

“编辑渐变” 弹出窗口打开，同时当前渐变出现在色阶和预览中。

若要向渐变中添加新颜色或不透明样本，请执行下列操作之一：

- 若要添加颜色样本，请单击渐变色阶下面的区域。
- 若要添加不透明样本，请单击渐变色阶上方的区域。

删除渐变中的颜色或不透明样本：

- 将样本从“编辑渐变”弹出窗口中拖走。

设置或更改颜色样本的颜色：

1 单击颜色样本。

2 从弹出窗口中选择一种颜色。

设置或更改不透明样本的透明度：

1 单击不透明样本。

2 执行下列操作之一：

   - 拖动透明度百分比滑块，其中 0 表示完全透明， 100 表示完全不透明。
   - 输入一个范围从 0 到 100 的数值以设置不透明度值。

   注意：透明度棋盘透过透明区域中的渐变显示出来。

3 编辑完渐变后，按 Enter 键或在“编辑渐变”弹出窗口外单击。渐变填充出现在任何所选对象中并成为活动填充。

调整填充颜色之间的过渡：

- 将颜色样本向左或向右拖动。

使用“渐变”工具创建填充

“渐变”工具与“颜料桶”工具位于同一工具组中。此新工具的工作方式与“颜料桶”工具相似，但它使用渐变而不是纯色来填充对象。同“颜料桶”工具一样，它保留上次使用的元素的属性。

使用“渐变”工具：

1 单击“工具”面板中的“颜料桶”工具，然后从弹出菜单中选择“渐变”工具。

2 从“属性”检查器的下列属性中进行选择：

   “填充选项”是一个弹出菜单，其中包含了可供您选择的渐变类型。

   “填充颜色”框，单击它时将显示“编辑渐变”弹出窗口，从该窗口中可以设置各种颜色和透明度选项。

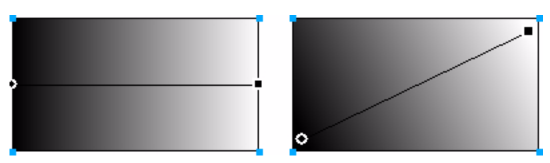
   “边缘”确定渐变是否具有实边、消除锯齿或羽化的填充边缘。如果选择羽化边缘，则可以指定羽化量。

   “纹理”提供许多可供选择的选项，包括“粒状”、“金属”、“阴影线”、“网纹”或“砂纸”。

3 单击并拖动指针，建立渐变起始点以及渐变区域的方向和长度。

变形和扭曲填充

可以移动、旋转、倾斜和更改对象的图案填充或渐变填充的宽度。使用 “指针” 或 “渐变” 工具选择具有图案填充或渐变填充的对象时，该对象上或其附近会出现一组手柄。拖动这些手柄可调整对象的填充。



使用填充手柄以交互方式调整图案填充或渐变填充。

在对象内移动填充：

- 拖动圆形手柄，或使用 “渐变” 工具单击填充内的一个新位置。

旋转填充：

- 拖动连接手柄的直线。

调整填充宽度和倾斜度：

- 拖动一个方形手柄。

设置硬边边缘、消除锯齿边缘或羽化填充边缘

在 Fireworks 中，可以使填充的边缘成为普通的实线条，或通过消除锯齿或羽化处理来柔化边缘。默认情况下，边缘是消除锯齿的。消除锯齿巧妙地将边缘混合到背景中，从而使圆角对象（如椭圆和圆形）中可能出现的锯齿状边缘变得平滑。

而羽化则在边缘的任意一侧产生明显的混合效果，这使边缘变得柔和，从而产生出像光晕一样的效果。

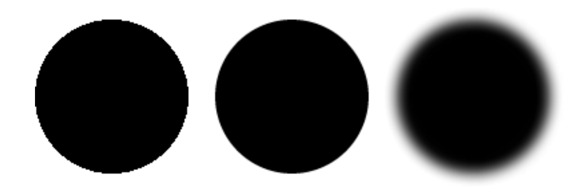
更改所选对象的边缘：

1 执行下列操作之一显示 “边缘” 弹出菜单：
   - 单击 “属性” 检查器中的 “边缘” 弹出菜单。
   - 单击“工具”面板中的“填充颜色”框，单击“填充选项”，然后单击“边缘”弹出菜单。

2 选择一个边缘选项：“实边”、“消除锯齿” 或 “羽化”。

3 对于羽化边缘，还需选择要进行羽化处理的每个边缘上的像素数目。

   默认值是 10。可以从 0 到 100 之间进行选择。级别越高，羽化效果越明显。



关于保存自定义渐变填充

若要将当前渐变设置保存为自定义渐变以便在多个文档中使用，必须创建一个样式。有关更多信息，请参阅第 136 页的 “创建和删除样式”。

删除填充

可以轻松删除所选对象的填充属性。

若要删除所选对象的填充，请执行下列操作之一：

- 从 “属性”检查器的 “填充选项”弹出菜单或从 “填充选项”弹出窗口的 “填充选项”弹出菜单中选择 “无”。
- 单击任意 “填充颜色”框，然后单击 “透明”按钮。此选项只删除实心填充。

向笔触和填充中添加纹理

可以通过添加纹理为笔触和填充添加三维效果。Fireworks 提供了几种纹理，您也可以使用外部纹理。

向笔触中添加纹理

纹理修改的是笔触的亮度而不是色相，因而使笔触看起来既减少了呆板的感觉，又显得更为自然，就像在有纹理的表面涂上颜料一样。纹理在用于宽笔触时效果更明显。可以向任何笔触中添加纹理。 Fireworks 附带了几种可供选择的纹理，如 “薄绸”、“浮油”和 “砂纸”。



使用 “属性”检查器或 “笔触选项”弹出窗口中的 “笔触”选项向刷子笔触中添加纹理。

若要向所选对象的笔触中添加纹理：

1 执行下列操作之一打开 “笔触纹理”弹出菜单：
   - 单击 “属性”检查器中的 “笔触纹理”弹出菜单。
   - 单击“工具”面板中的“笔触颜色”框，单击“笔触选项”，然后单击“纹理”弹出菜单。

2 执行下列操作之一：
   - 从弹出菜单中选择一种纹理。
   - 从弹出菜单中选择 “其它”并定位到纹理文件以使用外部纹理。

   注意：可以将具有以下格式的文件用作纹理：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（仅限于 Macintosh）。

3 输入一个范围从 0 到 100 的百分比值以控制纹理的深度。

   增加百分比可以增大纹理强度。

向填充中添加纹理

纹理修改的是填充的亮度而不是色相，因而赋予了填充一种不太呆板、相对较为生动的外观。可以向任何填充中添加纹理。 Fireworks 附带了几种可供选择的纹理，如 “薄绸” 、“浮油”和 “砂纸”。还可以将位图文件用作纹理。这使您能够创建几乎所有类型的自定义纹理。

若要向所选对象的填充中添加纹理：

1 执行下列操作之一打开 “填充纹理”弹出菜单：
   - 单击 “属性”检查器中的 “填充纹理”弹出菜单。
   - 单击“工具”面板中的“填充颜色”框，单击“填充选项”，然后单击“纹理”弹出 菜单。
2 执行下列操作之一：
   - 从弹出菜单中选择一种纹理。
   - 从弹出菜单中选择 “其它”并定位到纹理文件以使用外部纹理。
3 输入一个范围从 0 到 100 的百分比值以控制纹理的深度。

   增加百分比可以增大纹理强度。
4 选择 “透明”在填充中引入透明度级别。

   “纹理”百分比还控制透明度。

添加自定义纹理

可以将来自 Fireworks 和其它应用程序的位图文件用作纹理。可以将具有以下格式的文件用作纹理：PNG、 GIF、 JPEG、 BMP、 TIFF 和 PICT （仅限于 Macintosh）。

添加新纹理时，它的名称出现在 “纹理名称”弹出菜单中。

用外部文件创建新纹理：

1 当“属性”检查器中显示了矢量对象属性时，从任一“纹理名称”弹出菜单中选择“其它”。
2 定位到要用作新纹理的位图文件，然后单击 “打开”。

   新纹理即按字母顺序添加到 “纹理名称”列表。

第 6 章
使用动态效果

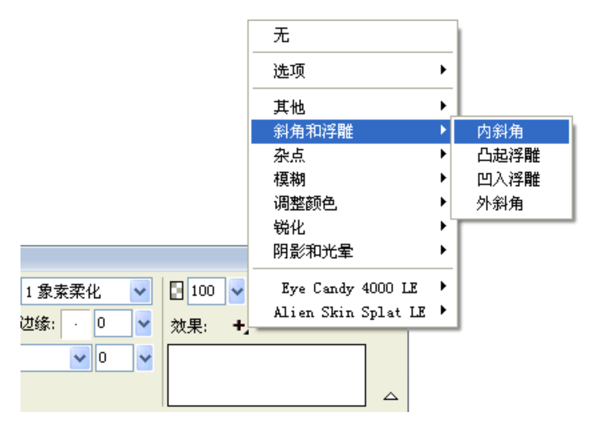
Macromedia Fireworks MX 2004 动态效果是可以应用于矢量对象、位图图像和文本的增强效果。动态效果包括：斜角和浮雕、投影和光晕、颜色校正、模糊和锐化。可以直接从 “属性” 检查器中将动态效果应用于所选对象。

当编辑应用了动态效果的对象时，Fireworks 会自动更新动态效果。应用动态效果后，可以随时改变其选项，或者重新排列效果的顺序以尝试应用组合效果。 在“属性”检查器中可以打开和关闭动态效果或者将其删除。 删除效果后，对象或图像会恢复原来的外观。

目前列入 Fireworks 动态效果中的一些效果（如 “自动色阶”、“高斯模糊” 和 “钝化蒙版”）从前只能作为不可撤消的插件或滤镜使用。除此之外，您还可以将第三方插件作为动态效果添加到 Fireworks 中使用。如果愿意，可以按 “滤镜” 菜单传统的使用方式来使用这些滤镜。有关更多信息，请参阅第 34 页的 “调整位图颜色和色调”。

应用动态效果

可以使用 “属性” 检查器将一个或多个动态效果应用于所选对象。每次给对象添加新效果时，此新效果便添加到 “属性” 检查器 “效果” 弹出菜单的列表中。可以打开或关闭每种效果。



“属性” 检查器中的 “效果” 弹出菜单

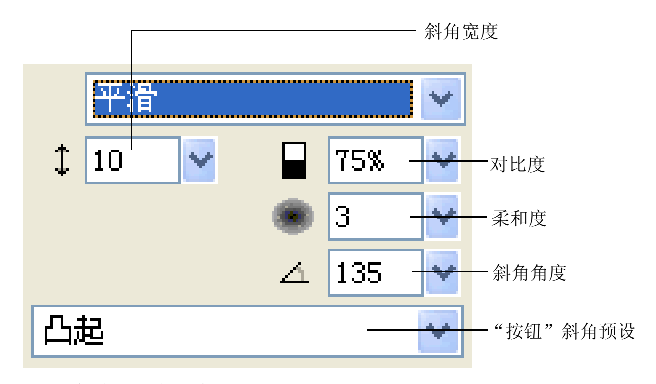
当选择了适合应用动态效果的对象后，取决于“属性”检查器是处于全高还是半高位置，动态效果选项的位置会略有不同：

- 当“属性”检查器最大化为全高时，使用其中显示的“添加效果”按钮、“删除效果”按钮和已应用的动态效果的列表。
- 当“属性”检查器为半高时，单击“编辑效果”显示“添加效果”按钮、“删除效果”按钮和已应用的动态效果的列表。

注意：在“使用 Fireworks MX 2004”中，涉及到动态效果的步骤均假定“属性”检查器是以全高状态打开的。

您可以自定义每种动态效果来获得所需的外观。选择“斜角”、“模糊”、“浮雕”、“光晕”、“阴影”或“锐化”效果时，会打开一个弹出窗口，在其中可以调整效果设置。选择颜色校正效果时，会打开一些对话框，其中包含了调整颜色特性（如自动色阶、亮度和对比度、色相和饱和度、颜色反转、曲线以及颜色填充）的控件。选择模糊或锐化效果时，该效果直接应用于对象。

可以尝试不同的设置，直到获得所需的外观为止。如果想以后更改效果设置，请参阅第 107 页的“编辑动态效果”。



“内斜角”弹出窗口

若要将动态效果应用于所选对象：

1 单击“属性”检查器中的“添加效果”按钮，然后从“效果”弹出菜单中选择一种效果。

该效果随即添加到所选对象的“效果”列表中。

提示：如果想在应用动态效果时使其看起来仅影响图像中的某个像素选区，可以就地剪切和粘贴该选区以创建一个新的位图图像，选择该图像，然后应用动态效果。

2 如果有弹出窗口或对话框打开，请输入该效果的设置，然后执行下列操作之一：

- 如果动态效果有对话框，则单击“确定”。
- 如果动态效果有弹出窗口，按 Enter 键或单击工作区中的任意位置。

3 重复步骤 1 和步骤 2 以应用更多的动态效果。

注意：动态效果的应用顺序会影响整体效果。可以拖动动态效果重新安排其堆叠顺序。有关更多信息，请参阅第 108 页的“重新排列动态效果的顺序”。

若要启用或禁用应用于对象的效果：

- 单击“属性”检查器“效果”列表中效果旁边的复选框。

若要启用或禁用应用于对象的所有效果：

- 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后从弹出菜单中选择 “选项” > “全部开启”或 “选项” > “全部关闭”。

有关永久删除效果的信息，请参阅第 108 页的 “删除动态效果”。

应用斜角边缘

在对象上应用斜角边缘可获得凸起的外观。可以创建内斜角或外斜角。



具有内斜角和外斜角的矩形

若要将斜角边缘应用于所选对象：

1 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后从弹出菜单中选择斜角选项：

- “斜角和浮雕” > “内斜角”
- “斜角和浮雕” > “外斜角”

2 在弹出窗口中编辑效果设置。

3 在窗口外单击或按 Enter 键关闭窗口。

应用浮雕

可以使用 “浮雕”效果使图像、对象或文本凹入画布或从画布凸起。



具有凹入和凸起效果的对象

若要应用浮雕效果：

1 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后从弹出菜单中选择浮雕选项：

- “斜角和浮雕” > “凹入浮雕”
- “斜角和浮雕” > “凸起浮雕”

2 在弹出窗口中编辑效果设置。

如果希望原始对象在浮雕区域中出现，请选择 “显示对象”。

3 完成后，在窗口外单击或按 Enter 键关闭窗口。

注意：为了能够向后兼容，在打开应用于旧文档中的对象的浮雕效果时应取消选择 “显示对象”选项。

应用阴影和光晕

使用 Fireworks 可以很容易地将投影、内侧阴影和光晕效果应用于对象。可以指定阴影的角度以模拟照射在对象上的光线角度。



投影、内侧阴影和光晕效果

若要应用阴影或内侧阴影：

1 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后从弹出菜单中选择阴影选项：

- “阴影和光晕” > “投影”
- “阴影和光晕” > “内侧阴影”

2 在弹出窗口中编辑效果设置：

- 拖动 “距离”滑块设置阴影与对象的距离。
- 单击颜色框打开颜色弹出窗口并设置阴影颜色。
- 拖动 “不透明度”滑块设置阴影的透明百分比。
- 拖动 “柔化”滑块设置阴影的清晰度。
- 拖动 “角度”刻度盘设置阴影的方向。
- 选择 “去底色”隐藏对象而仅显示阴影。

3 完成后，在窗口外单击或按 Enter 键关闭窗口。

若要应用光晕：

1 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后选择 “阴影和光晕” > “发光”。

2 在弹出窗口中编辑效果设置：

- 单击颜色框打开颜色弹出窗口并设置光晕颜色。
- 拖动 “宽度”滑块设置光晕的宽度。
- 拖动 “不透明度”滑块设置光晕的透明百分比。
- 拖动 “柔化”滑块设置光晕的清晰度。
- 拖动 “偏移”滑块指定光晕与对象的距离。

3 完成后，在窗口外单击或按 Enter 键关闭窗口。

将滤镜和 Photoshop 插件作为动态效果应用

可以使用 “属性”检查器将 “滤镜”菜单中的所有内置滤镜和插件作为动态效果应用。作为动态效果应用它们可以确保您随时能够从对象中编辑或删除它们。

注意：Photoshop 6 和 7 插件与 Fireworks MX 2004 不兼容。

注意：Fireworks 早期版本中称为 “附加功能”的菜单，在 Fireworks MX 2004 中称为 “滤镜”菜单。Fireworks 附加扩展功能现在称为滤镜。

“滤镜”菜单中的插件

当您在 Fireworks 中安装 Photoshop 插件时，插件会添加到 “滤镜”菜单和 “属性”检查器中。仅当确定不想编辑或删除效果时，才应使用 “滤镜”菜单应用滤镜和 Photoshop 插件。仅当 “撤消”命令可用时，才可以删除滤镜。

安装 Photoshop 插件

可以使用 “属性”检查器将一些 Photoshop 插件作为动态效果应用。不是所有的 Photoshop 插件都可以作为动态效果使用。也可以通过使用 “首选参数”对话框指向插件文件夹来导入 Photoshop 插件。有关更多信息，请参阅第 245 页的 ““文件夹”首选参数”。

如果共享的 Fireworks 文件中包含的动态效果是运用某个 Photoshop 插件制作的，则无论谁打开该文件，都只能在安装了该插件的计算机上查看效果。但是，内置 Fireworks 效果与 Fireworks 文件保存在一起。

若要安装 Photoshop 插件：

1 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后选择 “选项” > “查找插件”。

2 定位到安装 Photoshop 插件的文件夹，然后单击 “确定”。

3 重新启动 Fireworks 载入插件。

注意：如果将插件移到另一个文件夹，请重复上述步骤，或者选择 “文件” > “首选参数”并单击 “文件夹”选项卡更改插件路径。然后重新启动 Fireworks。

若要将 Photoshop 插件作为动态效果应用于所选对象：

- 单击 “属性”检查器中的 “添加效果”按钮，然后从 “选项”子菜单中选择一种效果。

关于对组合对象应用效果

对某个组应用效果时，效果应用于组中的所有对象。如果取消对象的组合，则每个对象的效果设置会恢复为单独应用于该对象的效果设置。

可以通过使用 “部分选定”工具仅选择组中的个别对象来对该对象应用效果。有关选择组或组中对象的信息，请参阅第 22 页的 “选择组中的对象”。

编辑动态效果

在 “属性”检查器中单击某个动态效果的信息按钮时，Fireworks 会打开一个弹出窗口，其中包含了该效果的当前设置 （可以对其进行编辑）。

若要编辑动态效果：

1 在 “属性”检查器中，单击要编辑的效果旁边的信息按钮。

相应的弹出窗口或对话框随即打开。

2 调整效果设置。

注意：如果某个效果不可编辑，则其信息按钮呈灰色。例如，不能编辑 “自动色阶”。

3 在窗口外单击或按 Enter 键。

重新排列动态效果的顺序

可以重新排列对象的效果应用顺序。重新排列效果的顺序可以改变效果的应用顺序，而这又可以改变组合效果。

一般而言，应当先应用改变对象内部的效果 （如 “内斜角” 效果），然后才应用改变对象外部的效果。例如，应当先应用“内斜角”效果，然后才应用“外斜角”、“光晕”或“阴影”效果。

若要重新排列所选对象的效果应用顺序：

- 将效果拖动到 “属性” 检查器列表中的所需位置。

  注意：列表顶部的效果比底部的效果先应用。

删除动态效果

可以很容易从对象中删除个别效果或全部效果。

若要删除应用于所选对象的一种效果：

- 选择要从 “属性” 检查器 “效果” 列表中删除的效果，然后单击 “删除效果” 按钮。

若要从所选对象中删除全部效果：

- 单击 “属性” 检查器中的 “添加效果” 按钮，然后从弹出菜单中选择 “无”。

创建自定义动态效果

通过创建自定义动态效果，可以保存动态效果的某种设置组合。所有自定义动态效果都出现在“属性”检查器的 “添加效果” 弹出菜单中和 “样式” 面板中。自定义动态效果实际上是取消选择了除 “效果” 选项外的所有属性选项的样式。

- 可以使用 “属性” 检查器或 “样式” 面板创建自定义动态效果。
- 可以从 “添加效果” 弹出菜单或 “样式” 面板中将自定义动态效果应用于所选对象。
- 可以使用 “样式” 面板重命名或删除自定义动态效果。

若要使用 “属性” 检查器创建自定义动态效果：

1. 将动态效果设置应用于所选对象。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “应用动态效果”。
2. 单击 “属性” 检查器中的 “添加效果” 按钮，然后选择 “选项” > “另存为样式”。

   “添加样式” 对话框打开。
3. 键入样式的名称，然后单击 “确定”。

   自定义动态效果的名称添加到 “添加效果” 弹出菜单中，表示该动态效果的样式图标添加到“样式” 面板中。

若要使用 “样式” 面板创建自定义动态效果：

1. 将动态效果设置应用于所选对象。有关更多信息，请参阅第 103 页的 “应用动态效果”。
2. 从 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “添加样式”。

   “添加样式” 对话框打开。
3. 取消选择除 “效果” 属性外的所有属性，键入名称，然后单击 “确定”。

   自定义动态效果的名称即会添加到 “添加效果” 弹出菜单中，表示该动态效果的样式图标添加到 “样式” 面板中。

注意：如果在“添加样式”对话框中选择任何其它属性，则该样式将不再是“属性”检查器的“添加效果”弹出菜单中的项目，尽管它仍作为一个典型样式保留在“样式”面板上。

若要对所选对象应用自定义动态效果，请执行下列操作之一：

- 单击“属性”检查器中的“添加效果”按钮，然后选择自定义动态效果。
- 单击“样式”面板中自定义动态效果的图标。

可以像对待“样式”面板中的任何其它样式那样重命名或删除自定义动态效果。有关更多信息，请参阅第 136 页的“创建和删除样式”和第 137 页的“编辑样式”。

注意：不能重命名或删除标准 Fireworks 效果。

将动态效果保存为命令

通过创建基于效果的命令，可以保存和重新使用该效果。使用“历史记录”面板，通过创建可从“命令”菜单中使用的命令，您可以自动执行应用于对象的所有动态效果。这些命令可以用在批处理当中。有关更多信息，请参阅第 237 页的“使用批处理执行命令”。

若要将效果设置保存为命令：

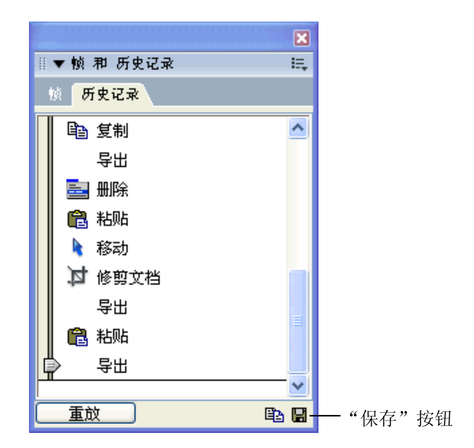
1 将效果应用于对象。

2 如果“历史记录”面板不可见，请选择“窗口” > “历史记录”。

3 按住 Shift 键并单击要保存为命令的动作范围。

4 执行下列操作之一：

- 从“历史记录”面板的“选项”菜单中选择“保存为命令”。
- 单击“历史记录”面板底部的“保存”按钮。



5 键入命令名称并单击“确定”，将命令添加到“命令”菜单中。

第 7 章
层、蒙版和混合

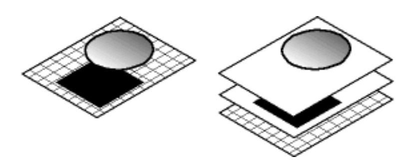
层将 Macromedia Fireworks MX 2004 文档分成不连续的平面，就像是在描图纸的不同覆盖面上绘制插图的组件一样。一个文档可以包含许多个层，而每一层又可以包含很多对象。在 Fireworks 中，“层”面板列出每一层中包含的层和对象。Fireworks 层类似于 Photoshop 中的图层组。 Photoshop 层则类似于个别的 Fireworks 对象。

蒙版使您可以创造性地控制层和对象。可以从“层”面板中应用蒙版和混合模式。还可以用“选择”和 “修改”菜单上的选项创建蒙版。可以用矢量对象或位图对象遮蔽下方图像的一部分。例如，如果要遮蔽照片的一部分，使其看起来像是周围有一个椭圆形的框，这时可以粘贴一个椭圆形来充当照片上方的蒙版。椭圆以外的区域全部消失，就像是被裁剪掉了一样，图片中只显示椭圆内的那部分区域。

混合技术为您提供了另一个级别的创造性控制能力。通过混合重叠对象中的颜色可以创建独特的效果。 Fireworks 中有几种混合模式可以帮助您获得所需的外观。

使用层

文档中的每个对象都驻留在一个层上。可以在绘制之前创建层，或者根据需要添加层。画布位于所有层之下，其本身不是层。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。



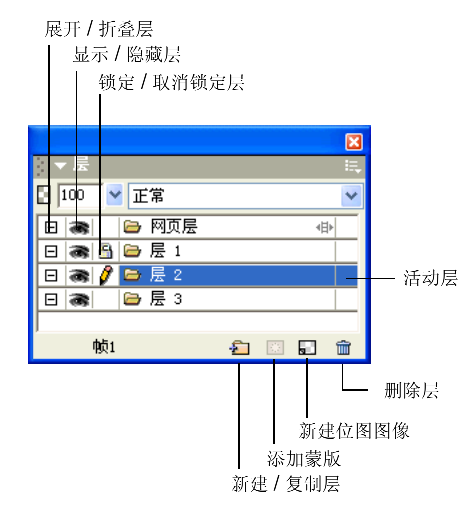
可以在“层”面板中查看层和对象的堆叠顺序。这就是它们出现在文档中的顺序。Fireworks 根据层创建的顺序堆叠层，将最近创建的层放在最上面。堆叠顺序决定各层上对象之间的重叠方式。可以重新排列层的顺序和层内对象的顺序。

“层”面板显示文档的当前帧中所有层的当前状态。若要查看其它帧，可以使用 “帧”面板或者从 “层”面板底部的 “帧”弹出菜单中选择一个选项。有关更多信息，请参阅第 189 页的 “使用帧”。

活动层的名称在 “层”面板中高亮显示。可以展开层查看它上面的所有对象的列表。对象以缩略图的形式显示。

蒙版也显示在 “层”面板中。选择蒙版缩略图可以编辑蒙版。还可以使用 “层”面板创建新的位图蒙版。有关蒙版的更多信息，请参阅第 115 页的 “用蒙版掩盖图像”。

不透明度和混合模式控件位于“层”面板的顶部。有关更多信息，请参阅第 132 页的“调整不透明度并应用混合”。



激活层

单击某层或某层上的对象时，该层即成为活动层。您随后绘制、粘贴或导入的对象最初都位于活动层的顶部。

若要激活某层，请执行下列操作之一：

- 在“层”面板中单击该层的名称。
- 选择该层上的某个对象。

添加和删除层

可以使用“层”面板添加新层、删除多余的层以及复制现有的层和对象。

在创建新层时，会在当前所选层的上面插入一个空白层。新层成为活动层，且在“层”面板中高亮显示。删除层时，在该层上面的层成为活动层。

创建复制层时会添加一个新层，它包含当前所选层所包含的相同对象。复制的对象保留原对象的不透明度和混合模式。可以对复制的对象进行更改而不影响原对象。

若要添加层，请执行下列操作之一：



- 在未选择任何层的情况下单击“新建 / 复制层”按钮。
- 选择“编辑” > “插入” > “层”。
- 从“层”面板的“选项”菜单中选择“新建层”并单击“确定”。

若要删除某层，请执行下列操作之一：



- 在“层”面板中，将该层拖到垃圾桶图标上。
- 在“层”面板中选择该层并单击垃圾桶图标。

若要复制层，请执行下列操作之一：

- 将层拖到“新建 / 复制层”按钮上。

- 选择层并从“层”面板的“选项”菜单中选择“复制层”。然后选择要插入的复制层的数目以及在堆叠顺序中放置它们的位置：

  “在顶端”将新层放在“层”面板的顶端。“网页层”总是最上一层，因此选择“在顶端”时会将复制层放在“网页层”的下面。

  “当前层之前”将新层放在所选层的上面。

  “当前层之后”将新层放在所选层的下面。

  “在底部”将新层放在“层”面板的底部。

若要复制对象：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 将对象拖到所需的位置。

查看层

“层”面板以层次结构显示对象和层。如果文档中包含许多对象和层，“层”面板将变得混乱，在其中导航会很困难。折叠层的显示有助于消除混乱。当需要在层中查看或选择特定对象时，可以展开层。还可以同时展开或折叠所有层。

若要展开或折叠层上的对象：

- 在“层”面板中，单击层名称左侧的加号 (+) 或减号 (-) 按钮 (Windows) 或三角形 (Macintosh)。

若要展开或折叠所有层：

- 在“层”面板中，按住 Alt 键并单击层名称左侧的加号 (+) 或减号 (-) 按钮 (Windows)，或者按住 Option 键并单击层名称左侧的三角形 (Macintosh)。

组织层

在“层”面板中，可以通过命名并重新排列文档中的层和对象来组织它们。对象可以在层内或层间移动。

在“层”面板中移动层和对象将更改对象出现在画布上的顺序。在画布上，层顶端的对象出现在层中其它对象的上方。最顶层上的对象出现在下面层上对象的前面。

注意：将层或对象向上或向下拖动到可视区域的边界以外时，“层”面板将自动滚动。

若要命名层或对象：

1 在“层”面板中双击层或对象。

2 为层或对象键入新名称并按 Enter 键。

   注意：“网页层”无法重命名。但是，可以命名“网页层”内的网页对象，如切片和热点。有关更多信息，请参阅第 115 页的“使用“网页层””。

若要移动层或对象：

- 在“层”面板中，将层或对象拖到所需的位置。

若要将层上的所有所选对象移到另一个位置：

- 将层的蓝色选择指示器拖到另一层。

  层上的所有所选对象将同时移动到另一层。

将层上的所有所选对象复制到另一个位置：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并将层的蓝色选择指示器拖到另一层。

  Fireworks 会将层上的所有所选对象复制到另一层。

保护层和对象

“层”面板提供了许多用来控制对象可访问性的选项。

可以保护文档中的对象不被意外地选择和编辑。锁定层可以防止选择或编辑层上的对象。“单层编辑”功能保护活动层以外的所有层上的对象不被意外地选择或更改。还可以使用 “层”面板来控制对象和层在画布上的可见性。当对象或层在 “层”面板中被隐藏时，它不会出现在画布上，因此不会被意外地更改或选择。

注意：导出文档时不包括隐藏的层和对象。但是，不论“网页层”上的对象是否隐藏，始终可以导出。有关导出的更多信息，请参阅第 216 页的 “从 Fireworks 导出”。

若要锁定层：

- 单击紧邻层名称左侧的列中的方形。

  挂锁图标指示层已被锁定。

  注意：虽然可以锁定层，但不能锁定个别的对象。

若要锁定多个层：

- 沿 “层”面板中的 “锁定”列拖动指针。

若要锁定或解锁所有层：

- 在 “层”面板的 “选项”菜单中选择 “锁定全部”或 “解除全部锁定”。

若要打开或关闭 “单层编辑”：

- 从 “层”面板的 “选项”菜单中选择 “单层编辑”。

  复选标记指示 “单层编辑”处于活动状态。

若要显示或隐藏层或层上的对象：

- 单击层或对象名称左侧的中间列中的方形。

  眼睛图标指示层是可见的。

若要显示或隐藏多个层或对象：

- 沿 “层”面板中的 “眼睛”列拖动指针。

若要显示或隐藏所有层和对象：

- 从 “层”面板的 “选项”菜单中选择 “显示全部”或 “隐藏全部”。

在 “层”面板中合并对象

如果使用的是位图对象，您会发现 “层”面板很容易变得混乱。如果最底端的所选对象直接位于位图对象之上，则可以在 “层”面板中将对象合并起来。要合并的对象和位图不必在 “层”面板中相邻或驻留在同一层上。

向下合并会将所有所选矢量对象和位图对象平面化为正好位于最底端所选对象下方的位图对象。最终获得的是单个位图对象。矢量对象和位图对象一旦合并，就不能单独进行编辑，且矢量对象将失去可编辑性。

若要合并对象：

1 在 “层” 面板上选择要与位图对象合并的对象。按住 Shift 键并单击以选择多个对象。

提示：可以将所选层的内容合并到正好是所选层的下一层上最顶端的位图对象。

2 执行下列操作之一：

- 从 “层” 面板的 “选项” 菜单中选择 “向下合并”。
- 选择 “修改” > “向下合并”。
- 当右击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Macintosh) 画布上的所选对象时，将会出现一个上下文菜单，选择其中的 “向下合并”。

所选对象随即与位图对象合并。最终获得的是单个位图对象。

注意：“向下合并”不会影响切片、热点或按钮。

共享层

可以在文档中的所有帧之间共享层。这使您可以更新层上的对象并让该对象在所有帧中自动更新。当希望诸如背景元素之类的对象出现在动画的所有帧上时，共享层是很有用的。

若要在各帧之间共享所选层，请执行下列操作之一：

- 从 “层” 面板的 “选项” 菜单中选择 “共享此层”。
- 在 “层” 面板中双击该层的名称，并选择 “共享交叠帧”。

使用 “网页层”

“网页层”是一个特殊的层，它显示为每个文档的最顶层。“网页层”包含用于给导出的 Fireworks 文档指定交互性的网页对象（如切片和热点）。有关网页对象的更多信息，请参阅第 147 页的第 9 章 “切片、变换图像和热点”。

不能停止共享、删除、复制、移动或重命名 “网页层”，也不能合并驻留在 “网页层”上的对象。“网页层”总是在所有帧之间共享，并且网页对象在每个帧上都可见。

若要重命名 “网页层”中的切片或热点：

1 在 “层” 面板中双击该切片或热点。

2 键入一个新名称，然后在窗口外单击或按 Enter 键。

注意：当重命名一个切片时，会在导出此切片时使用该名称。

关于导入 Photoshop 组合层

导入包含层的 Photoshop 文件时，每个层都作为一个单独的对象放置在单个 Fireworks 层上。组合层作为单独的层导入，就好像这些层在导入到 Fireworks 中之前已在 Photoshop 中取消了组合一样。导入后， Photoshop 组合层上的剪贴效果随即消失。

用蒙版掩盖图像

正如其名称所暗示的那样，蒙版能够隐藏或显示对象或图像的某些部分。可以使用几种蒙版技术在对象上实现许多种创意效果。

可以创建一个充当切饼模刀的蒙版，以便裁剪或剪贴下方的对象或图像。或者可以创建一个产生雾窗效果的蒙版，以便显示或隐藏其下面的对象的某些部分。此类型的蒙版使用灰度降低或提高所选对象的可见度。还可以创建使用其自身的透明度来影响可见度的蒙版。

可以使用 “层”面板或 “编辑”、“选择”或 “修改”菜单来创建蒙版。创建蒙版后，可以调整画布上被蒙版选区的位置，或者通过编辑蒙版对象来修改蒙版的外观。还可以将蒙版作为一个整体应用转换，或者对蒙版的组件分别应用转换。

关于蒙版

可以从矢量对象创建蒙版对象 （矢量蒙版），或者从位图对象创建蒙版对象 （位图蒙版）。还可以使用多个对象或组合对象来创建蒙版。

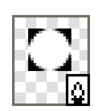
关于矢量蒙版

如果您使用过其它矢量插图应用程序（如 Macromedia FreeHand），则可能对矢量蒙版并不陌生，它们有时被称为剪贴路径或粘贴于内部。矢量蒙版对象将下方的对象裁剪或剪贴为其路径的形状，从而产生切饼模刀的效果。



使用其路径轮廓应用的矢量蒙版

创建矢量蒙版时，一个带有钢笔图标的蒙版缩略图会出现在 “层”面板中，表示已经创建了矢量蒙版。



“层”面板中的矢量蒙版缩略图

选择矢量蒙版后，“属性”检查器会显示关于蒙版应用方式的信息。“属性”检查器的下半部分显示其它属性，这些属性使您可以编辑蒙版对象的笔触和填充。



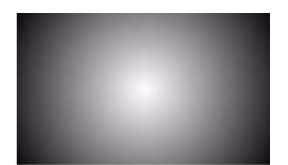
“属性”检查器中的矢量蒙版属性

默认情况下，矢量蒙版通过其路径轮廓进行应用，但也可以采用其它方式进行应用。有关更多信息，请参阅第 128 页的 “更改蒙版的应用方式”。

注意：对于在 Fireworks 4 中创建的矢量蒙版，如果以其灰度外观应用这些蒙版，则它们在 Fireworks MX 2004 中会被导入为不可编辑的位图蒙版。

关于位图蒙版

如果您是 Photoshop 用户，则可能对层蒙版并不陌生。 Fireworks 位图蒙版与层蒙版的相似之处在于：蒙版对象的像素影响下层对象的可见性。但是， Fireworks 位图蒙版的用途要宽广得多：不管是使用其灰度外观还是使用其自身的透明度，都可以轻松更改其应用方式。另外，Fireworks 的“属性”检查器使蒙版属性和位图工具选项更易于访问，从而极大地简化了蒙版的编辑过程。选择蒙版后，“属性”检查器不仅会为所选蒙版显示各种属性，也会为在编辑蒙版时可能会用到的任何位图工具显示各种属性。


原始对象和使用灰度外观应用的位图蒙版

可以按两种方式应用位图蒙版：

- 使用现有对象来掩盖其它对象。此方法类似于应用矢量蒙版。
- 创建所谓的空蒙版。空蒙版开始时或者完全透明，或者完全不透明。透明 （或白色）蒙版显示整个被蒙版对象，而不透明 （或黑色）蒙版则隐藏整个被蒙版对象。可以使用位图工具在蒙版对象上绘制或者修改蒙版对象，以显示或隐藏底层的被蒙版对象。

创建位图蒙版时，“属性”检查器会显示关于如何应用蒙版的信息。 如果在选定位图蒙版后选择位图工具，“属性”检查器将为所选工具显示蒙版的属性和选项，从而简化了蒙版的编辑过程。



选择位图工具时，“属性”检查器中的位图蒙版属性

默认情况下，大多数位图蒙版是以其灰度外观应用的，但也可以用 Alpha 通道来应用。有关更多信息，请参阅第 128 页的 “更改蒙版的应用方式”。

注意：Fireworks MX 和 Fireworks MX 2004 灰度蒙版比 Fireworks 先前版本中的蒙版在行为上更类似于其它图形应用程序中的蒙版。对于在 Fireworks MX 和 Fireworks MX 2004 中创建的灰度蒙版，其中的白色始终显示被遮罩对象，而黑色始终隐藏被遮罩对象。与之相比，在 Fireworks 4 中黑色蒙版显示下方的对象，而白色蒙版隐藏下方的对象。

用现有对象创建蒙版

可以用现有对象创建蒙版。当用作蒙版时，矢量对象的路径轮廓可用于剪贴或裁剪其它对象。当位图对象用作蒙版时，其像素的亮度或者其透明度中有一个会影响其它对象的可见性。

使用“粘贴为蒙版”命令掩盖对象

可以使用“粘贴为蒙版”命令创建蒙版，方法是用另一个对象来掩盖一个对象或一组对象。“粘贴为蒙版”创建矢量蒙版或位图蒙版。将矢量对象用作蒙版时，“粘贴为蒙版”创建一个矢量蒙版，它使用矢量对象的路径轮廓来裁剪或剪贴被遮罩对象。将位图图像用作蒙版时，“粘贴为蒙版”创建一个位图蒙版，它使用位图对象的灰度颜色值影响被遮罩对象的可见度。

若要用“粘贴为蒙版”命令创建蒙版：

1 选择要用作蒙版的对象。按住 Shift 键并单击以选择多个对象。

注意：如果将多个对象用作蒙版，则 Fireworks 总是会创建矢量蒙版（即使两个对象都是位图）。

2 定位选区，使它与要掩盖的对象或对象组重叠。

要用作蒙版的对象可以位于要掩盖的对象或对象组的前面或后面。



3 选择“编辑” > “剪切”剪切要用作蒙版的对象。

4 选择要掩盖的对象或对象组。

如果要掩盖多个对象，则这些对象必须组合在一起。有关组合对象的更多信息，请参阅第 22 页的“组合对象”。



5 执行下列操作之一粘贴蒙版：

- 选择 “编辑” > “粘贴为蒙版”。
- 选择 “修改” > “蒙版” > “粘贴为蒙版”。



用黑色画布应用到图像的蒙版



“层” 面板中的蒙版

使用 “粘贴于内部” 命令掩盖对象

如果您是 Macromedia FreeHand 用户，对创建蒙版的“粘贴于内部”方法可能并不陌生。“粘贴于内部”创建矢量蒙版或位图蒙版，具体取决于所使用的蒙版对象的类型。“粘贴于内部”命令通过用以下其它对象填充封闭路径或位图对象来创建蒙版：矢量图形、文本或位图图像。路径本身有时称为剪贴路径，而它包含的项目则称为内容或贴入内部。超出剪贴路径的内容被隐藏。

Fireworks 中的 “粘贴于内部” 命令产生与 “粘贴为蒙版” 命令类似的效果，但有几处不同：

- 使用“粘贴于内部”时，剪切并粘贴的对象就是要掩盖的对象。而在使用“粘贴为蒙版”时，剪切并粘贴的对象是蒙版对象。
- 对于矢量蒙版，“粘贴于内部”显示蒙版对象本身的填充和笔触。默认情况下，使用 “粘贴为蒙版”时，矢量蒙版对象的填充和笔触不可见。不过，可以使用 “属性”检查器显示或隐藏矢量蒙版的填充和笔触。有关更多信息，请参阅第 128 页的 “更改蒙版的应用方式”。

若要使用 “粘贴于内部” 命令创建蒙版：

1 选择要用作贴入内部的内容的对象。

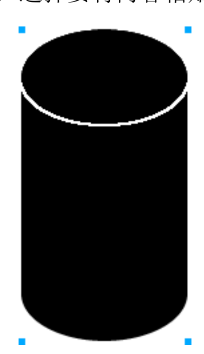
2 放好这些对象，使它们与要在其中粘贴内容的对象重叠。

注意：只要希望用作内部粘贴内容的对象保持选定状态，堆叠顺序就无关紧要。 这些对象在 “层” 面板中可以位于蒙版对象的上方或下方。



3 选择 “编辑” > “剪切”将对象移到剪贴板。

4 选择要将内容粘贴到其中的对象。此对象将用作蒙版或剪贴路径。



5 选择 “编辑” > “粘贴于内部”。

粘贴的对象看起来位于蒙版对象的内部，或者被蒙版对象剪贴了。



将文本用作蒙版

文本蒙版是一种矢量蒙版。应用文本蒙版的方式与使用现有对象应用蒙版的方式一样：只需将文本用作蒙版对象即可。应用文本蒙版的常用方法是使用其路径轮廓，但也可以使用其灰度外观应用文本蒙版。



使用其路径轮廓应用的文本蒙版

有关更多信息，请参阅第 117 页的 “用现有对象创建蒙版”。有关不同的蒙版应用方式的更多信息，请参阅第 128 页的 “更改蒙版的应用方式”。

使用 “层”面板掩盖对象

添加透明的空位图蒙版的最快捷方法是使用 “层”面板。“层”面板在对象中添加一个白色蒙版，可以自定义这个蒙版，方法是用位图工具在它上面绘制。

注意：有关创建不透明 （或黑色）的空蒙版的详细信息，请参阅第 122 页的 “使用 “显示”和 “隐藏”命令掩盖对象”。

若要使用 “层”面板创建位图蒙版：

1 选择要掩盖的对象。

2 单击 “层”面板底部的 “添加蒙版”按钮。

Fireworks 会将空蒙版应用到所选的对象。“层”面板显示一个表示空蒙版的蒙版缩略图。

3 如果被蒙版对象是位图，也可以使用一种选取框或套索工具来创建像素选区。

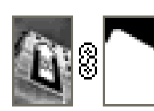
4 从“工具”面板中选择一种位图绘涂工具，如“刷子”、“铅笔”、“颜料桶”或“渐变”工具。

5 在 “属性”检查器中设置所需的工具选项。

6 当蒙版仍处于选定状态时，在空蒙版上绘制。在绘制的区域中，下方的被遮罩对象是隐藏的。



应用了蒙版的图像



出现在 “层” 面板中的蒙版

注意：有关通过在位图蒙版上绘制来修改其外观的更多信息，请参阅第 127 页的 “修改蒙版的外观”。

使用 “显示” 和 “隐藏” 命令掩盖对象

“修改” > “蒙版” 子菜单中有几个用于对对象应用空位图蒙版的选项：

“显示全部”将透明的空蒙版应用到对象，从而显示整个对象。若要取得相同的效果，单击 “层” 面板中的 “添加蒙版” 按钮。

“隐藏全部”将不透明的空蒙版应用到对象，从而隐藏整个对象。

“显示所选”只能用于像素选区。它使用当前像素选区应用一个透明的像素蒙版。位图对象中的其它像素被隐藏。若要取得相同的效果，选择像素，然后单击 “添加蒙版” 按钮。

“隐藏选区”只能用于像素选区。它使用当前像素选区应用一个不透明的像素蒙版。位图对象中的其它像素被显示。若要取得相同的效果，选择像素，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并单击 “添加蒙版” 按钮。

若要使用 “显示全部” 和 “隐藏全部” 命令创建蒙版：

1 选择要掩盖的对象。

2 执行下列操作之一来创建蒙版：

- 选择 “修改” > “蒙版” > “显示全部” 显示对象。
- 选择 “修改” > “蒙版” > “隐藏全部” 隐藏对象。

3 从 “工具” 面板中选择一个位图绘画工具，如 “刷子”、“铅笔” 或 “颜料桶”。

4 在 “属性” 检查器中设置所需的工具选项。

如果已经应用了 “隐藏全部” 蒙版，则必须选择黑色以外的颜色。

5 在空蒙版上绘制。在绘制的区域中，下层的被蒙版对象将被隐藏或显示，具体取决于所应用的蒙版类型。

注意：有关通过在位图蒙版上绘制来修改其外观的更多信息，请参阅第 127 页的 “修改蒙版的外观”。

若要使用 “显示所选”和 “隐藏选区”命令创建蒙版：

1 从 “工具”面板中选择 “魔术棒”或任何选取框或套索工具。

2 在位图中选择像素。

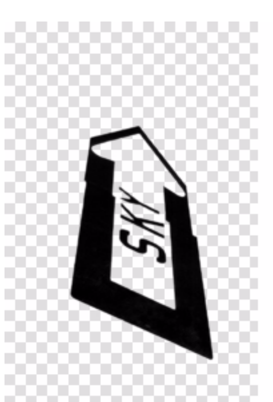




原始图像；用 “魔术棒”选择的像素

3 执行下列操作之一来创建蒙版：

- 选择 “修改” > “蒙版” > “显示所选”显示由像素选区定义的区域。
- 选择 “修改” > “蒙版” > “隐藏选区”隐藏由像素选区定义的区域。





“显示所选”和 “隐藏选区”的结果

随即使用像素选区应用了一个位图蒙版。可以进一步编辑该蒙版，使用 “工具”面板中的位图工具来显示或隐藏被遮罩对象的其余像素。 有关通过在位图蒙版上绘制来修改其外观的更多信息，请参阅第 127 页的 “修改蒙版的外观”。

关于导入和导出 Photoshop 层蒙版

在 Photoshop 中，可以使用层蒙版或组合层来掩盖图像。 Fireworks 使您可以成功导入使用层蒙版的图像，并且不会失去编辑它们的能力。层蒙版作为位图蒙版导入。

Fireworks 蒙版还可以导出到 Photoshop 中。它们被转换为 Photoshop 层蒙版。如果被蒙版对象中包含文本，并且您希望在 Photoshop 中保持文本可编辑性，则在导出时必须选择 “维持可编辑性优先于外观”。

注意：如果将文本用作蒙版对象，则它会在导入到 Photoshop 中后转换为位图，而不再是可编辑的文本。

组合对象以构成蒙版

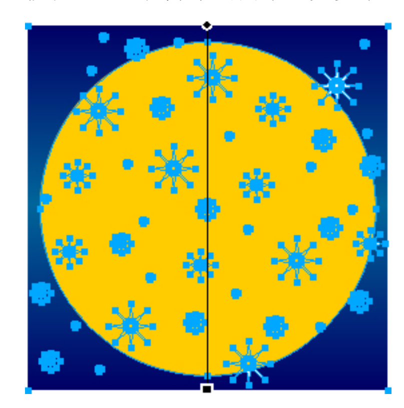
可以组合两个或更多个对象来创建蒙版。最顶层的对象成为蒙版对象。

可以将对象组合为位图蒙版或矢量蒙版。堆叠顺序决定所应用的蒙版类型。如果顶层对象是矢量对象，则结果为矢量蒙版。如果顶层对象是位图对象，则结果为位图蒙版。

注意：有关矢量蒙版和位图蒙版的更多信息，请参阅第 116 页的 “关于蒙版”。

若要组合对象以构成蒙版：

1 按住 Shift 键并单击两个或更多个重叠的对象。



可以从不同的层中选择对象。

2 选择 “修改” > “蒙版” > “组合为蒙版”。



编辑蒙版

可以用许多种方式修改蒙版。通过修改蒙版的位置、形状和颜色，可以更改被蒙版对象的可见度。还可以更改蒙版的类型及其应用方式。另外，可以替换、禁用或删除蒙版。

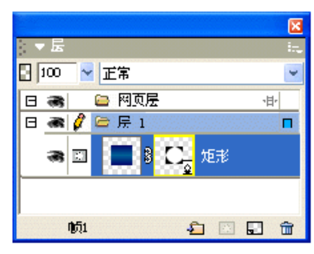
蒙版的编辑结果立即可见，即使蒙版对象本身在画布上并不可见。“层”面板中的蒙版缩略图显示了对蒙版所做的编辑。

还可以修改被蒙版对象。可以重新排列被蒙版对象而不必移动蒙版。还可以向现有蒙版组中添加其它被蒙版对象。

使用蒙版缩略图选择蒙版和被蒙版对象

使用 “层”面板中的缩略图，可以很容易地标识和选择蒙版和被蒙版对象。缩略图使您可以很容易地只选择和编辑蒙版或被蒙版对象，而不影响其它对象。

选择蒙版缩略图时，蒙版图标会出现在 “层”面板中的缩略图旁边，而蒙版的属性显示在 “属性”检查器中 （如果需要可以在此更改这些属性）。





若要选择蒙版：

- 在 “层”面板中单击蒙版缩略图。

  选择蒙版缩略图后，“层”面板在其周围显示黄色高亮。

若要选择被遮罩对象：

- 在 “层”面板中单击被蒙版对象的缩略图。

  选择被遮罩对象的缩略图后，“层”面板会以蓝色高亮显示其四周。

使用 “部分选定”工具选择蒙版和被蒙版对象

可以使用“部分选定”工具在画布上选择个别的蒙版和被遮罩对象，而不选择蒙版的其它组件。

用 “部分选定”工具选择蒙版或被蒙版对象时，“属性”检查器显示所选对象的属性。

若要分别选择蒙版或被遮罩对象：

- 在画布上用 “部分选定”工具单击对象。

  当被选定时，蒙版以黄色高亮显示，被遮罩对象以蓝色高亮显示。

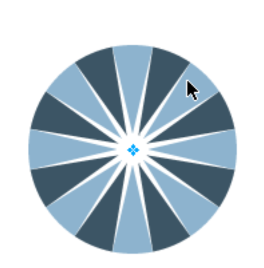
移动蒙版和被蒙版对象

可以重新定位蒙版和被蒙版对象。它们可以一起移动或者分别移动。

若要同时移动蒙版和它的被遮罩对象：

1 使用 “指针” 工具在画布上选择蒙版。

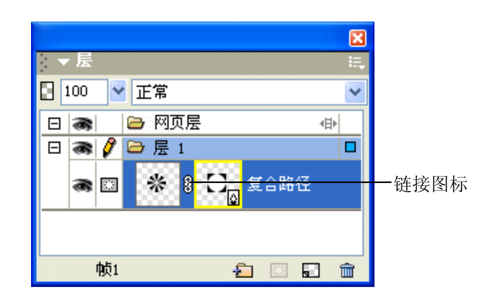
2 将蒙版拖到新位置，但不要拖动移动手柄，否则会将被蒙版对象从蒙版中单独移出。



通过断开链接分别移动蒙版和被蒙版对象：

1 在 “层” 面板中单击蒙版上的链接图标。

这将断开蒙版与被遮罩对象的链接，从而可以分别移动这两者。



2 选择要移动的对象 （蒙版或被遮罩对象）的缩略图。

3 用 “指针” 工具在画布上拖动对象。

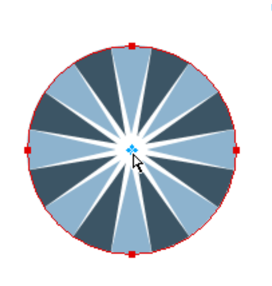
注意：如果被遮罩对象不止一个，则所有被遮罩对象都将一起移动。

4 在 “层” 面板中的蒙版缩略图之间单击。这将重新链接被蒙版对象和蒙版。

若要使用蒙版的移动手柄单独移动蒙版：

1 使用 “指针” 工具在画布上选择蒙版。

2 选择 “部分选定”工具并将蒙版的移动手柄拖到一个新位置。

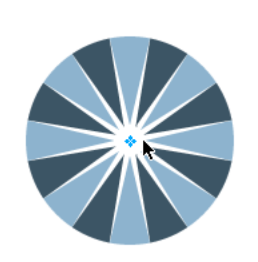


若要使用移动手柄独立于蒙版移动被遮罩对象：

1 使用 “指针”工具在画布上选择蒙版。

2 将移动手柄拖到新位置。

对象随即移动，而且不会影响蒙版的位置。



注意：如果被遮罩对象不止一个，则所有被遮罩对象都将一起移动。

若要移动个别的被遮罩对象：

- 用 “部分选定”工具单击对象以选定它，然后拖动该对象。

  这是选择并移动个别的被遮罩对象而不移动其它被遮罩对象的唯一办法。

修改蒙版的外观

通过修改蒙版的形状和颜色，可以更改被遮罩对象的可见度。

通过用位图工具在位图蒙版上绘制可以更改其形状。通过移动蒙版对象的控制点可以更改矢量蒙版的形状。

如果蒙版是使用其灰度外观来应用的，则可以修改其颜色以影响下层被蒙版对象的不透明度。在灰度蒙版上使用中间色调颜色将使被蒙版对象具有半透明外观。使用较亮的颜色显示被遮罩对象，并使用较暗的颜色隐藏被遮罩对象。

还可以通过向蒙版添加蒙版对象或使用变形工具来改变它。

若要修改所选蒙版的形状，请执行下列操作之一：

- 用任一种位图绘制工具在位图蒙版上绘制。
- 用 “部分选定”工具移动矢量蒙版对象的控制点。

若要修改所选蒙版的颜色，请执行下列操作之一：

- 对于灰度位图蒙版，在使用了各种灰度颜色值的蒙版上使用位图工具进行绘制。
- 对于灰度矢量蒙版，更改蒙版对象的颜色。

注意：使用较亮的颜色显示 被蒙版对象，使用较暗的颜色隐藏被蒙版对象。

若要通过添加更多蒙版对象来修改蒙版：

1 选择 “编辑” > “剪切”剪切要添加的所选对象。

2 在 “层”面板中选择被遮罩对象的缩略图。

3 选择 “编辑” > “粘贴为蒙版”。

4 当询问您是替换现有蒙版还是向其添加时，选择 “添加”。

对象随即添加到蒙版。

若要使用变形工具修改蒙版：

1 使用 “指针”工具在画布上选择蒙版。

2 使用变形工具或 “修改” > “变形”子菜单中的命令，对蒙版应用变形。有关使用变形工具的更多信息，请参阅第 18 页的 “变形和扭曲所选对象和选区”。

变形随即应用于蒙版和它的被蒙版对象。

注意：可以对蒙版对象单独应用变形，方法是首先在 “层”面板中断开蒙版与蒙版对象的链接，然后再执行变形。

更改蒙版的应用方式

可以使用 “属性”检查器来确保正在编辑的是蒙版和标识所使用的蒙版类型。选择蒙版后，“属性”检查器允许您更改蒙版的应用方式。如果 “属性”检查器被最小化，请单击展开箭头以查看所有属性。

默认情况下，矢量蒙版使用其路径轮廓来应用。路径或文本的轮廓用作蒙版。还可以显示蒙版的填充和笔触。这样所产生的效果与使用 “粘贴于内部”创建蒙版相同。有关更多信息，请参阅第 117 页的 “用现有对象创建蒙版”。



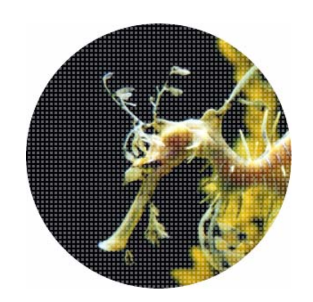
启用了 “显示填充和笔触”时使用其路径轮廓应用的矢量蒙版

通过使用其 Alpha 通道应用位图蒙版，可以创建一个看起来与使用其路径轮廓应用的矢量蒙版相似的蒙版。当使用其 Alpha 通道应用蒙版时，蒙版对象的透明度影响被遮罩对象的可见度。



使用其 Alpha 通道应用的位图蒙版

矢量蒙版和位图蒙版都可以使用其灰度外观来应用。默认情况下，位图蒙版是使用其灰度外观应用的。当蒙版是使用其灰度外观应用的时，其像素的亮度确定被蒙版对象的可见性。较亮的像素显示被蒙版对象。蒙版中较暗的像素将图像去底色并显示背景。如果蒙版对象包含图案填充或渐变填充，则使用蒙版的灰度外观来应用它将创建有趣的效果。



使用其灰度外观应用的具有图案填充的矢量蒙版

还可以将矢量蒙版转换为位图蒙版。但是，位图蒙版不能转换为矢量蒙版。

有关矢量蒙版和位图蒙版的更多信息，请参阅第 116 页的 “关于蒙版”。

若要使用其路径轮廓应用矢量蒙版：

- 选择了矢量蒙版后，在 “属性”检查器中选择 “路径轮廓”。

若要显示矢量蒙版的填充和笔触：

- 选择了使用其路径轮廓应用的矢量蒙版后，在 “属性”检查器中选择 “显示填充和笔触”。

若要使用其 Alpha 通道应用位图蒙版：

- 选择了位图蒙版后，在 “属性”检查器中选择 “Alpha 通道”。

若要使用其灰度外观应用矢量蒙版或位图蒙版：

- 选择了蒙版后，在 “属性”检查器中选择 “灰度外观”。

若要将矢量蒙版转换为位图蒙版：

1 在“层”面板中，选择蒙版对象的缩略图。
2 选择“修改”>“平面化所选”。

向被蒙版选区添加对象

可以向现有被遮罩选区添加更多对象。

若要向被遮罩选区添加被遮罩对象：

1 选择“编辑”>“剪切”剪切要添加的所选对象。
2 在“层”面板中选择被遮罩对象的缩略图。
3 选择“编辑”>“粘贴于内部”。

   对象随即添加到被蒙版对象中。

   注意：在现有蒙版上使用“粘贴于内部”命令不会显示蒙版对象的笔触和填充，除非原始蒙版是使用其笔触和填充应用的。

替换、禁用和删除蒙版

可以用新的蒙版对象替换蒙版，还可以禁用或删除蒙版。禁用蒙版会暂时隐藏它，删除蒙版会将其永久删除。

若要替换蒙版：

1 选择“编辑”>“剪切”剪切要用作蒙版的所选对象。
2 在“层”面板中选择被蒙版对象的缩略图，然后选择“编辑”>“粘贴为蒙版”。
3 当询问您是替换现有蒙版还是向其添加时，选择“替换”。

   现有蒙版对象被新蒙版对象替换。

若要禁用或启用所选蒙版，请执行下列操作之一：

- 从“层”面板的“选项”菜单中选择“禁用蒙版”或“启用蒙版”。
- 选择“修改”>“蒙版”>“禁用蒙版”或者“修改”>“蒙版”>“启用蒙版”。

蒙版被禁用后，蒙版缩略图上出现一个红色的 X。单击“X”可启用蒙版。

若要删除所选蒙版：

1 执行下列操作之一删除蒙版：
   - 从“层”面板的“选项”菜单中选择“删除蒙版”。
   - 选择“修改”>“蒙版”>“删除蒙版”。
   - 将蒙版缩略图拖到“层”面板中的垃圾桶图标上。
2 删除蒙版前，选择是想对被蒙版对象应用蒙版效果还是放弃蒙版效果：

   “应用”保持对对象所做的更改，但蒙版不再是可编辑的。如果被遮罩对象是矢量对象，则蒙版和矢量对象都转换为单个位图图像。

   “放弃”除去所做的更改并将对象恢复到原来的格式。

   “取消”中止删除操作并使蒙版保留原样。

混合和透明度

“复合”是改变两个或更多个重叠对象的透明度或颜色相互作用的过程。在 Fireworks 中，使用混合模式可以创建复合图像。混合模式还增加了一种控制对象和图像的不透明度的方法。

关于混合模式

选择混合模式后，Fireworks 会将它应用于所有所选的对象。单个文档或单个层中的对象可以具有与该文档或该层中其它对象不同的混合模式。

当具有不同混合模式的对象组合在一起时，组的混合模式优先于单个对象的混合模式。 取消组合对象会恢复每个对象各自的混合模式。

混合模式包含下列元素：

“混合颜色”是应用混合模式的颜色。

“不透明度”是应用混合模式的透明度。

“基准颜色”是混合颜色下的像素颜色。

“结果颜色”是对基准颜色应用混合模式的效果所产生的结果。

下面是 Fireworks 中的混合模式：

“正常”不应用任何混合模式。

“色彩增殖”用混合颜色乘以基准颜色，从而产生较暗的颜色。

“屏幕”用基准颜色乘以混合颜色的反色，从而产生漂白效果。

“变暗”选择混合颜色和基准颜色中较暗的那个作为结果颜色。这将只替换比混合颜色亮的像素。

“变亮”选择混合颜色和基准颜色中较亮的那个作为结果颜色。这将只替换比混合颜色暗的像素。

“差异”从基准颜色中去除混合颜色或者从混合颜色中去除基准颜色。 从亮度较高的颜色中去除亮度较低的颜色。

“色相”将混合颜色的色相值与基准颜色的亮度和饱和度合并以生成结果颜色。

“饱和度”将混合颜色的饱和度与基准颜色的亮度和色相合并以生成结果颜色。

“颜色”将混合颜色的色相和饱和度与基准颜色的亮度合并以生成结果颜色，同时保留给单色图像上色和给彩色图像着色的灰度级。

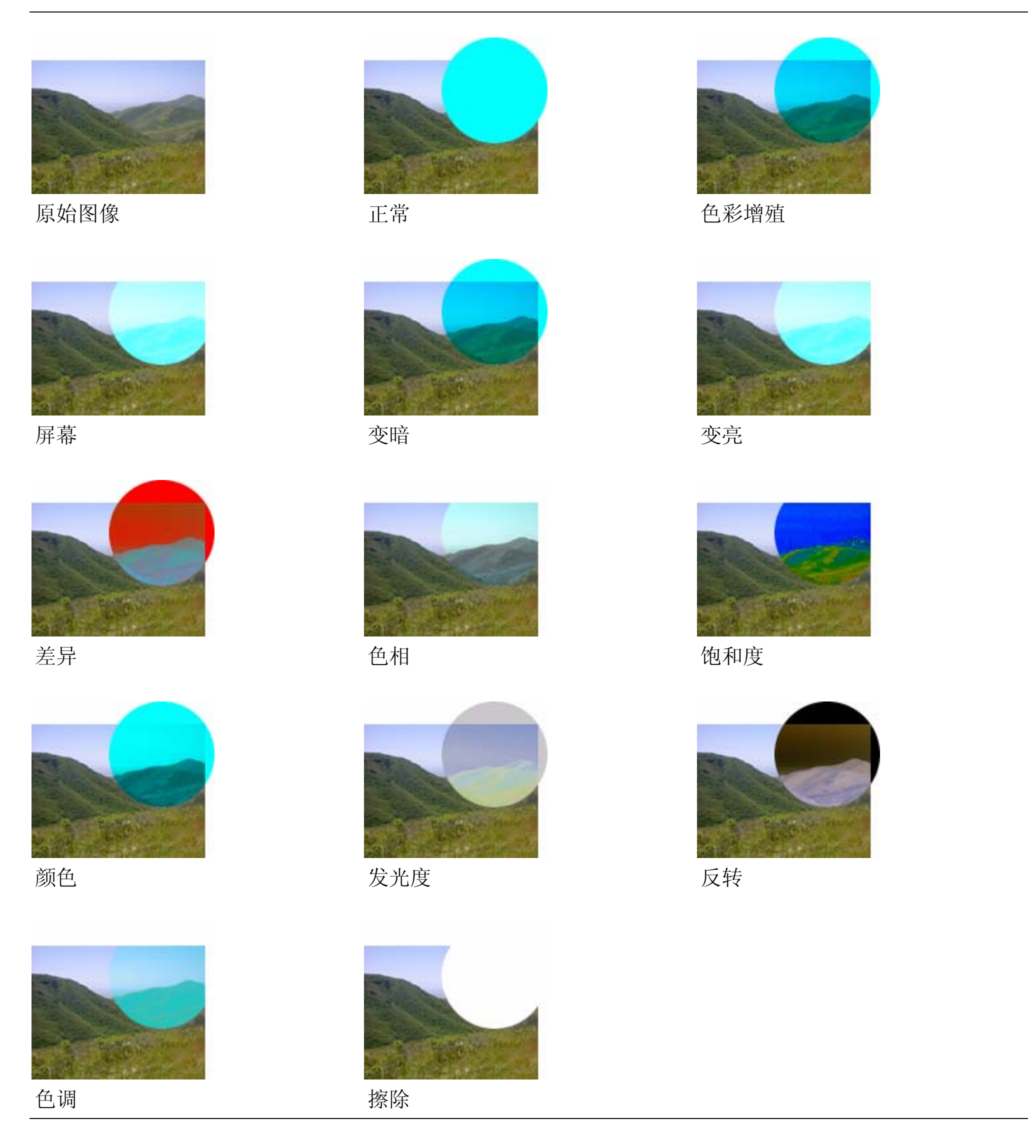
“发光度”将混合颜色的亮度与基准颜色的色相和饱和度合并。

“反转”反转基准颜色。

“色调”向基准颜色中添加灰色。

“擦除”删除所有基准颜色像素，包括背景图像中的像素。

混合模式范例



调整不透明度并应用混合

可以使用“属性”检查器或“层”面板调整所选对象的不透明度和应用混合模式。“不透明度”设置为 100 会将对象渲染为完全不透明。设置为 0（零）将对象渲染为完全透明。

还可以在绘制对象之前指定混合模式和不透明度。

若要在绘制对象之前指定混合模式和不透明度：

- 当“工具”面板中选定了所需的工具后，在绘制对象之前在“属性”检查器中设置混合和不透明度选项。

注意：混合和不透明度选项并不是对所有工具都可用。

若要设置现有对象的混合模式和不透明度级别：

1 当两个对象重叠时，选择上方的对象。

2 从 “属性”检查器或 “层”面板的 “混合模式”弹出菜单中选择混合选项。

3 从 “不透明度”弹出滑块中选择一个设置，或者在文本框中键入一个值。

设置在绘制对象时应用于对象的默认混合模式和不透明度级别：

1 选择 “选择” > “取消选择”避免不小心应用了混合模式和不透明度。

2 选择了矢量绘制工具或位图绘制工具后，在“属性”检查器中选择混合模式和不透明度级别。

   您选择的混合模式和不透明度级别将用作随后用该工具绘制的任意对象的默认值。

关于 “填充颜色”动态效果

Fireworks 还提供了一个动态效果，它可以通过改变对象的不透明度和混合模式来调整对象的颜色。该动态效果 （称为 “填充颜色”）所产生的效果相当于将一个对象与另一个具有不同不透明度和混合模式的对象进行重叠。有关使用 “填充颜色”动态效果的更多详细信息，请参阅第 103 页的第 6 章 “使用动态效果”。

第 8 章
使用样式、元件和 URL

Macromedia Fireworks MX 2004 提供了三个可用于储存和重新使用样式、元件和 URL 的面板。样式储存在 “样式”面板中，元件储存在 “库”面板中， URL 储存在 “URL”面板中。默认情况下，这三个面板构成了 “资源”面板组。

“样式”面板包含一组可供选择的预定义 Fireworks 样式。另外，如果创建了笔触、填充、效果和文本属性的组合并想重新使用它，可以将这些属性保存为样式。只需将它们保存在 “样式”面板中，然后将该属性组合应用于其它对象即可，而不必每次都重建属性。

Fireworks 提供三种类型的元件：图形、动画和按钮。每种类型的元件都具有适合于其特定用途的独特特性。使用 “库”面板，除了可以复制、导入和编辑元件外，还可以创建新元件。有关内置在动画和按钮元件中的特定功能的信息，请参阅第 185 页的第 11 章“创建动画”和第 167 页的第 10 章 “创建按钮和弹出菜单”。

URL（即统一资源定位符）是 Internet 上特定页面或文件的地址。如果要多次使用同一 URL，可将它添加到 “URL”面板。可以在 URL 库中对 URL 进行组织和分组。

使用样式

通过创建样式，可以保存并重新应用一组预定义的填充、笔触、效果和文本属性。将样式应用于对象后，该对象即具备了该样式的特性。

Fireworks 提供了许多预定义的样式。可以添加、更改和删除样式。 Fireworks CD-ROM 和 Macromedia 网站提供了更多可导入到 Fireworks 中的预定义样式。还可将样式导出以便与其他 Fireworks 用户共享，或者从其它 Fireworks 文档导入样式。

注意：不能将样式应用于位图对象。

应用样式

可使用 “样式”面板创建、储存样式以及将样式应用于对象或文本。



“样式”面板

将样式应用于对象后，便可在不影响原始对象的前提下更新该样式。Fireworks 不跟踪将哪个样式应用于对象。自定义样式一经删除，便无法恢复；但是，当前使用该样式的任何对象仍会保留其属性。如果删除的是 Fireworks 提供的样式，则可以通过 “样式”面板 “选项”菜单中的 “重设样式”命令，将该样式和所有其它被删除的样式恢复。然而，重设样式时还会删除您的自定义样式。

若要将样式应用于所选对象或文本块：

1 选择 “窗口” > “样式”打开 “样式”面板。

2 单击 “样式”面板中的样式。

创建和删除样式

可基于所选对象的属性来创建样式。样式将显示在 “样式”面板中。

还可从 “样式”面板中删除样式。

下列属性可以保存在样式中：

- 填充类型和颜色，包括图案、纹理以及角度、位置和不透明度等矢量渐变属性
- 笔触类型和颜色
- 效果
- 文本属性，如字体、字号、样式 （粗体、斜体或下划线） 、对齐方式、消除锯齿、自动字距调整、水平缩放、范围微调以及字顶距等

若要创建新样式：

1 创建或选择具有所需笔触、填充、效果或文本属性的矢量对象或文本。

2 单击 “样式”面板底部的 “新建样式”按钮。

3 从 “新建样式”对话框中选择希望该样式所具有的属性。

注意：若要保存其它未列出的文本属性 （如对齐方式、消除锯齿、自动字距调整、水平缩放、范围微调以及字顶距等），请选择 “其它文字”选项。

4 如果需要，可命名该样式，然后单击 “确定”。

一个表示该样式的图标随即显示在 “样式”面板中。

若要基于现有样式创建新样式：

1 将现有样式应用于所选对象。

2 编辑该对象的属性。

3 通过创建新样式将这些属性保存起来 （如前面过程中所述）。

若要删除样式：

1 从 “样式”面板中选择一个样式。

按住 Shift 键并单击可选择多个样式；按住 Control 键并单击 (Windows) 或按住 Command 键并单击 (Macintosh) 可选择多个不相邻的样式。



2 单击 “样式”面板中的 “删除样式”按钮。

编辑样式

如果要更改样式包含的属性，可从 “样式”面板对该样式进行编辑。

若要编辑样式：

1 选择 “选择” > “取消选择”取消选择画布上的任何对象。

2 双击 “样式”面板中的某个样式。

3 在 “编辑样式”对话框中，选择或取消选择希望应用的属性的组件。“编辑样式”对话框包含与 “新建样式”对话框相同的选项。有关选择要加入到样式中的属性的详细信息，请参阅第 136 页的 “创建和删除样式”。

4 单击 “确定”将更改应用于样式。

导出和导入样式

为了节省时间和保持一致性，您可能希望与其他 Fireworks 用户共享样式。通过将样式导出以便在其它计算机上使用可以实现样式共享。

若要导出样式：

1 从 “样式”面板中选择一个样式。

按住 Shift 键并单击可选择多个样式；按住 Control 键并单击 (Windows) 或按住 Command 键并单击 (Macintosh) 可选择多个不相邻的样式。

2 从 “样式”面板的 “选项”菜单中选择 “导出样式”。

3 输入将包含所保存样式的文档的名称和位置。

4 单击 “保存”。

若要导入样式：

1 从 “样式”面板的 “选项”菜单中选择 “导入样式”。

2 选择要导入的样式文档。

该样式文档中的所有样式即被导入并直接放在 “样式”面板中所选样式之后。

使用默认样式

如果要从“样式”面板中删除所有自定义样式，并恢复所有已删除的默认样式，可以将“样式”面板重设为默认状态。还可以更改 “样式”面板中显示的图标的大小。

若要将 “样式”面板重设为默认样式：

- 从 “样式”面板的 “选项”菜单中选择 “重设样式”。

  注意：将样式重设为默认值时将删除已保存的任何自定义样式。

若要更改样式预览图标的大小：

- 从 “样式”面板的 “选项”菜单中选择 “大图标”可以在大、小预览尺寸之间切换。

在不创建样式的前提下应用属性

可以从某个对象中复制属性，然后将它们应用于其它对象，而不必在 “样式”面板中创建新样式。如果不打算将这些属性重新应用于其它对象，则可以通过该方法快速地将属性应用于对象。能够复制和应用的属性包括填充、笔触、效果和文本属性。

若要从一个对象复制属性并将它们应用于其它对象：

1 选择要复制其属性的对象。

2 选择 “编辑” > “复制”。

3 取消选择原始对象，然后选择要对其应用新属性的对象。

4 选择 “编辑” > “粘贴属性”。

  所选对象具有与原始对象相同的属性。

使用元件

Fireworks 提供三种类型的元件：图形、动画和按钮。每种类型的元件都具有适合于其特定用途的独特特性。实例是 Fireworks 元件的表示形式。当对元件对象 （原始对象）进行编辑时，实例 （副本）会自动更改以反映对元件所做的修改。

每当想重新使用图形元素时，元件都会很有用。可将实例放在多个 Fireworks 文档中并保留与元件的关联。元件对于创建按钮以及通过多个帧中的对象制作动画很有帮助。有关内置在动画和按钮功能中的附加功能的更多信息，请参阅第 186 页的“创建动画元件”和第 167 页的“创建按钮元件”。

创建元件

使用“编辑” > “插入”子菜单，可以创建图形、动画和按钮元件。可以从任何对象、文本块或组中创建元件，然后在“库”面板中对其进行组织。 若要在文档中放置实例，只需将其从“库”面板拖到画布上。

若要从所选对象中创建新元件：

1 选择对象，然后选择 “修改” > “符号” > “转换为符号”。

2 在 “符号属性”对话框的 “名称”文本框中，为该元件键入一个名称。

3 选择元件类型：“图形”、“动画”或 “按钮”。然后单击 “确定”。

  该元件随即出现在库中，所选对象变成该元件的一个实例，同时 “属性”检查器显示元件选项。

若要从头开始创建元件：

1 执行下列操作之一：
   - 选择“编辑” > “插入” > “新建符号”。
   - 从“库”面板的“选项”菜单中选择“新建符号”。
2 选择元件类型：“图形”、“动画”或“按钮”。然后单击“确定”。
   根据所选的元件类型，将打开元件编辑器或按钮编辑器。
3 使用“工具”面板中的工具创建元件，然后关闭编辑器。

有关更多信息，请参阅第 167 页的“创建按钮元件”和第 186 页的“创建动画元件”。

放置实例

可将元件的实例放在当前文档中。

若要放置实例：

- 将元件从“库”面板拖到当前文档中。



画布上一个元件的实例

编辑元件

可在“元件编辑器”中修改元件，这将会在您完成编辑时自动更新所有关联的实例。

注意：对大多数类型的编辑而言，修改实例会影响该元件和所有其它实例。但也有一些例外。有关更多信息，请参阅第 140 页的“编辑实例”。

若要编辑元件及其所有实例：

1 执行下列操作之一打开元件编辑器：
   - 双击某个实例。
   - 选择某个实例，然后选择“修改” > “符号” > “编辑符号”。
2 对该元件进行更改，然后关闭窗口。
   该元件及其所有实例都将反映所做的修改。

若要重命名元件：

1 在“库”面板中，双击元件名称。
2 在“符号属性”对话框中更改该名称，然后单击“确定”。

若要复制元件：

1 在“库”面板中选择元件。
2 从“库”面板的“选项”菜单中选择“重复”。

若要更改元件的类型：

1 在“库”中双击元件名称。

2 选择不同的“元件类型”选项。

若要在“库”面板中选择所有未使用的元件：

- 从“库”面板的“选项”菜单中选择“选择未用项目”。

若要删除元件：

1 在“库”面板中选择元件。

2 从“库”面板的“选项”菜单中选择“删除”。

3 单击“删除”。该元件及其所有实例随即被删除。

编辑实例

双击某个实例对其进行编辑时，实际上是在“元件编辑器”或“按钮编辑器”中编辑该元件本身。若要只编辑当前实例，需要断开该实例与元件之间的链接。但这将永久中断两者间的关系，此后，对该元件所做的任何编辑都不会反映在以前的实例中。

按钮元件有几个方便的功能，使您可以在为每个实例指定唯一的按钮文本和 URL 时，保留一组按钮的元件 - 实例关系。有关更多信息，请参阅第 171 页的“编辑按钮元件”。

断开元件链接

通过先断开实例与元件的链接，可以在不影响该元件或其它实例的前提下修改此实例。

若要使实例与元件分离：

1 选择实例。

2 选择“修改”>“符号”>“分离”。

所选实例随即变为一个组。“库”面板中的元件与该组不再有任何关联。与元件分离后，以前的按钮实例即失去其按钮元件特性，而以前的动画实例则失去其动画元件特性。

编辑实例属性

可以在不影响元件或其它实例的前提下，在“属性”检查器中修改下列实例属性：

- 混合模式
- 不透明度
- 效果
- 宽度和高度
- x 和 y 坐标

注意：按钮实例还具有其它可在不影响元件的前提下编辑的属性。有关编辑按钮实例的更多信息，请参阅第 171 页的“编辑按钮元件”。

在不影响元件或不断开元件链接的前提下编辑实例属性：

1 选择实例。

2 在“属性”检查器中修改实例属性。

导入和导出元件

您在当前文档中创建的动画、图形和按钮元件都储存在 “库”面板中。该面板还储存您导入到当前文档中的元件。虽然 “库”面板是特定于当前文档的，但是通过导入和导出、剪切和粘贴或拖放操作，可以在多个 Fireworks 文档中使用一个库中的元件。

可以从其它库 （包括那些包含在 Macromedia Fireworks 中准备的元件的库以及包含您或他人先前导出的元件的库）导入元件。反之，如果创建了希望重新使用或共享的元件，则可以导出您自己的元件库。导出元件库时，它是作为 PNG 文件导出的。

导入元件

Fireworks 在“编辑”>“库”子菜单中提供了元件库，除了可以从中导入导航栏和多元件主题外，还可以导入现成的动画元件、图形元件和按钮元件。使用这些元件，可以快速创建包含高级导航元素的复杂网页，而不必花费时间创建原始元件。

从 Fireworks 元件库导入一个或多个现成的元件：

1 打开 Fireworks 文档。

2 选择 “编辑” > “库”，然后选择一个库：

“动画”将打开动画元件集合。

“项目符号”将打开类似于各种列表项目符号的图形元件的集合。

“按钮”打开具有 2 个、 3 个和 4 个状态的 Fireworks 按钮元件的集合。

“主题”将打开一个动画、图形和按钮元件列表；每个主题由以相似方式设计和命名的三种元件组合而成，这些元件的颜色搭配很协调，能够一起使用。

“其它”将打开 “打开”对话框，从中可以定位到先前导出的元件库 PNG 文件。有关更多信息，请参阅下一个过程。

此外，还可以从先前导出的库 PNG 文件 （位于硬盘、 CD 和网络上）中导入元件。有关导出元件的更多信息，请参阅第 142 页的 “导出元件”。

若要将元件从其它文件导入到当前文档中：

1 执行下列操作之一：

- 从 “库”面板的 “选项”菜单中选择 “导入元件”。
- 选择 “编辑” > “库” > “其它”。

2 导航到包含该文件的文件夹，选择该文件，然后单击 “打开”。

3 选择要导入的元件，然后单击 “导入”。

导入的元件随即出现在“库”面板中。



通过拖放或复制和粘贴实例，您还可以将独立的元件导入到多个文档的“库”面板中或者将其从多个文档的“库”面板中导出。

若要通过拖放或复制和粘贴操作导入元件，请执行下列操作之一：

- 将元件实例从包含该元件的文档拖到目标文档中。
- 在包含该元件的文档中复制一个元件实例，然后将其粘贴到目标文档中。

该元件被导入到目标文档的“库”面板中，同时保留与原始文档中的元件的关系。有关更多信息，请参阅第 142 页的“在多个文档中更新已导出的元件和实例”。

导出元件

如果已在 Fireworks 文档中创建或导入了元件，并且希望将其保存以便在其它文档中重新使用或与他人共享，您可以通过“库”面板的“选项”菜单将它们导出到 PNG 文件。然后，可以使用“编辑”>“库”子菜单导航到包含这些元件的 PNG 文件，并将它们导入。有关更多信息，请参阅第 141 页的“导入元件”。

若要导出元件：

1. 从“库”面板的“选项”菜单中选择“导出符号”。
2. 选择要导出的元件，然后单击“导出”。
3. 导航到文件夹，为该元件文件键入一个名称，然后单击“保存”。

   Fireworks 将这些元件保存在单个 PNG 文件中。

在多个文档中更新已导出的元件和实例

导入的元件会保持与其原始元件文档的链接。可以编辑原始元件文档，然后更新目标文档以反映所做的编辑。

若要更新所有已导出的元件和实例：

1. 在原始文档中，双击某个实例，或选择某个实例，然后选择“修改”>“符号”>“编辑符号”以打开相应的元件编辑器。
2. 修改元件，然后关闭编辑器。
3. 保存该文件。
4. 在导入了该元件的文档中，从“库”面板中选择该元件。
5. 从“库”面板的“选项”菜单中选择“更新”。

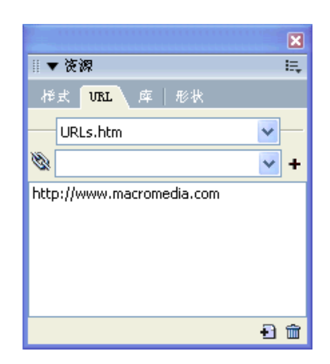
注意：若要更新所有已导入的元件，请在 “库” 面板中选择所有元件，然后选择 “更新”。

使用 URL

为网页对象指定 URL 时，将创建一个指向诸如网页这样的文件的链接。可以为热点、按钮和切片对象指定 URL。如果打算多次使用同一 URL，可以在 “URL” 面板中创建一个 URL 库并将这些 URL 储存在该库中。可使用 “URL” 面板添加、编辑和组织 URL。

例如，如果网站包含几个用于返回到主页的导航按钮，可以将主页的 URL 添加到 “URL” 面板中。然后可以通过在 “URL” 库中选择该 URL 将它指定给每个导航按钮。如果某个 URL 出现在多个文档中，可以使用 “查找和替换” 功能进行批量更改（请参阅第 229 页的 “查找和替换”）。

URL 库对所有 Fireworks 文档都可用，并在会话间保存。



“URL” 面板

将 URL 指定给网页对象

若要将 URL 指定给网页对象：

1 在 “链接” 文本框中输入一个 URL。

2 单击加号 (+) 按钮以添加 URL。

3 选择网页对象。

4 从 “URL” 预览窗格中选择 URL。

创建 URL 库

可以将 URL 分组放在库中。这样可以将相关的 URL 放在一起，从而使它们更易于访问。可以将 URL 保存在默认的 URL 库、URLs.htm 或新创建的 URL 库中。 也可以导入现有 HTML 文档的 URL，然后为它们创建一个库。

URLs.htm 和您创建的所有新库存储在 URL Libraries 文件夹中，该文件夹位于特定于用户的 Application Data (Windows) 或 Application Support (Macintosh) 文件夹内的 Macromedia/Fireworks MX 2004 文件夹中。有关查找此文件夹的信息，请参阅第 247 页的 “使用配置文件”。

创建新的 URL 库：

1 从 “URL” 面板的 “选项” 菜单中选择 “新建 URL 库”。

2 在文本框中输入库名称，然后单击 “确定”。

新库名称随即出现在 “URL”面板的 “库”弹出菜单中。

若要将新的 URL 添加到 URL 库：

1 从 “库”弹出菜单中选择一个库。

2 在 “链接”文本框中输入一个 URL。

3 单击加号 (+) 按钮。

加号 (+) 按钮将当前 URL 添加到库中。

通过只添加那些在文档中使用的 URL，可以对 URL 进行进一步的组织。

在将 URL 指定给网页对象的同时将它添加到库中：

1 选择该对象。

2 执行下列操作之一输入 URL：

- 从 “URL”面板的 “选项”菜单中选择 “添加 URL”，输入一个绝对或相对 URL，然后单击 “确定”。
- 在 “链接”文本框中输入一个 URL。单击加号 (+) 按钮。

该 URL 随即出现在“URL”预览窗格中。请参阅第 158 页的“指定 URL”以及第 173 页的 “设置按钮元件或实例的 URL”。

若要将已使用的 URL 添加到 URL 库中：

1 从“库”弹出菜单中选择一个库。

2 从“URL”面板的 “选项”菜单中选择 “将使用的 URL 添加到库”。

若要将所选 URL 从“URL”预览面板中删除：

- 单击 “URL”面板底部的 “从库中删除 URL”按钮。

若要删除库中所有未使用的 URL：

1 从“URL”面板的 “选项”菜单中选择 “清除未用的 URL”。

2 单击 “确定”。

编辑 URL

使用 “URL”面板可以轻松地对 URL 进行编辑。可以只编辑某个 URL 的单个匹配项，也可将所做的更改应用于整个文档。

若要编辑 URL：

1 从“URL”预览窗格中选择要编辑的 URL。

2 从“URL”面板的 “选项”菜单中选择 “编辑 URL”。

3 编辑 URL。如果希望在整个文档中更新该链接，请选择 “更改文档中的所有匹配项”。

关于绝对 URL 和相对 URL

当在 “URL”面板中输入 URL 时，可以输入绝对或相对 URL：

- 如果要链接到的网页位于您自己的网站之外，则必须使用绝对 URL。
- 如果要链接到的网页位于您自己的网站之内，则可以使用绝对 URL 或相对 URL。

绝对 URL 是包含服务器协议（对网页而言通常为 http://）的完整 URL。例如，http://www.macromedia.com/cn/support/ 即为 Macromedia Fireworks 技术支持网页的绝对 URL。不管源文档的位置如何，绝对 URL 都能保持链接无误，但在目标文档已经移动的情况下，将无法正确链接。

相对 URL 相对于包含源文档的文件夹。下列范例显示了相对 URL 的导航语法：

- file.htm 链接到与源文档位于相同文件夹的文件。
- ../../file.htm 链接到一个文件，该文件位于比源文档所在文件夹高两级的文件夹中。每个 ../ 表示一个级别。
- htmldocs/file.htm 链接到的文件位于名为 htmldocs 的文件夹中，而该文件夹又位于包含源文档的文件夹中。

如果要链接到的文件始终位于与当前文档相同的文件夹中，使用相对 URL 通常是最简单的。

导入和导出 URL

如果 “URL” 面板中包含要在其它 Fireworks 文档中重新使用的 URL，则可将其导出以供日后使用。然后，可将它们轻松地导入到任何其它 Fireworks 文档中，以便能轻松访问。

您还可以导入所有在任何现有 HTML 文档中引用的 URL。

若要导出 URL：

1 从 “URL” 面板的 “选项” 菜单中选择 “导出 URL”。

2 输入文件名，然后单击 “保存”。

即可创建一个 HTML 文件。该文件包含已导出的 URL。

若要导入 URL：

1 从 “URL” 面板的 “选项” 菜单中选择 “导入 URL”。

2 选择一个 HTML 文件，然后单击 “打开”。

该文件中的所有 URL 随即被导入。

第 9 章
切片、变换图像和热点

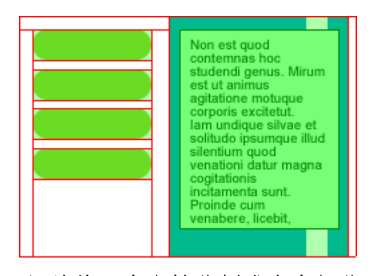
切片是 Macromedia Fireworks MX 2004 中用于创建交互性的基本构造块。切片是网页对象 — 它们不是以图像的形式存在，而是最终以 HTML 代码的形式出现。可以通过 “层”面板中的 “网页层”查看、选择和重命名它们。本章描述切片的主要概念，并提供了使用切片将交互性结合到网页中的步骤。

使用拖放变换图像方法将交互性附加到切片，可以在工作区中快速创建变换图像和交换图像效果。可以在 “行为”面板中查看指定的行为并使用此面板创建更复杂的交互。

还可以使用热点将交互性结合到网页中。热点用于创建图像映射，即在 HTML 文档中定义热区 的 HTML 代码。这些区域不一定链接到某个地方；它们可能只是触发一个行为或定义替代文本。热点还可以接收鼠标事件，使得 JavaScript 行为在切片中起作用。

创建和编辑切片

切片将 Fireworks 文档分割成多个较小的部分并将每部分导出为单独的文件。导出时，Fireworks 还创建一个包含表格代码的 HTML 文件，以便在 浏览器中重新装配图形。



切片将一个文档分割成多个部分，它们都以单独文件的形式导出。

将图像切片至少有三个主要优点：

“优化” 网页图形设计的挑战之一是在确保图像快速下载的同时保证质量。切片使您可以使用最适合的文件格式和压缩设置来优化每个独立切片。有关更多信息，请参阅第 197 页的第 12 章 “优化和导出”。

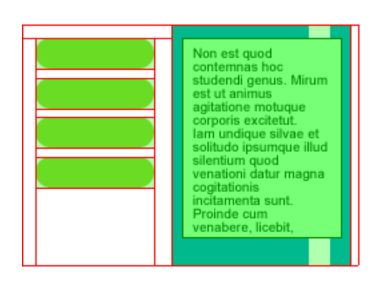
“交互性” 您可以使用切片来创建响应鼠标事件的区域。有关如何使切片具有交互性的信息，请参阅第 152 页的 “使切片交互”。

“更新网页的某些部分” 切片使您可以轻松地更新网页中经常更改的部分。例如，贵公司的网页中可能包含每月更改一次的 “本月雇员”部分。切片使您可以快速更改雇员的姓名和照片而不用更换整个网页。

创建切片对象

可以使用以下方法来创建切片对象：使用 “切片”工具绘制切片对象，或者基于所选对象插入切片。

从切片对象延伸的线是切片引导线，它确定导出时将文档拆分成的单独图像文件的边界。默认情况下，这些引导线为红色。



若要基于所选对象插入矩形切片：

1 选择“编辑”>“插入”>“切片”。该切片是一个矩形，它的区域包括所选对象最外面的边缘。

2 如果选择了多个对象，请选择应用切片的方式：

“单一” 可创建覆盖全部所选对象的单个切片对象。

“多重” 可为每个所选对象创建一个切片对象。

若要绘制矩形切片对象：



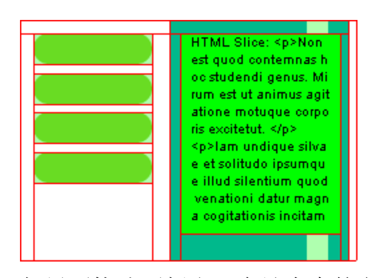
1 选择 “切片”工具。

2 拖动以绘制切片对象。切片对象出现在 “网页层”上，而切片引导线出现在文档中。

注意： 当拖动以绘制切片时，可以调整切片的位置。在按住鼠标按钮的同时，只需按住空格键，然后将切片拖动到画布上的另一个位置。释放空格键以继续绘制切片。

创建 HTML 切片

HTML 切片指定浏览器中出现普通 HTML 文本的区域。HTML 切片不导出图像，它导出出现在由切片定义的表格单元格中的 HTML 文本。



如果要快速更新出现在站点中的文本而无须创建新图形，则 HTML 切片很有用。

若要创建 HTML 切片：

1 绘制切片对象并将其保留为选定状态。

2 在“属性”检查器中，从“类型”弹出菜单中选择 HTML。

3 单击“编辑”。

4 在“编辑 HTML 切片”窗口中键入文本，如果需要，通过添加 HTML 文本格式设置标记来设置文本的格式。

注意：或者，可以在使用文本编辑器或 HTML 编辑器（如 Macromedia Dreamweaver）导出 HTML 后，将 HTML 文本格式设置标记添加到 HTML。

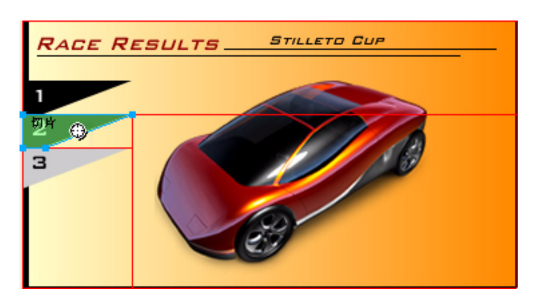
5 单击“确定”以应用更改并关闭“编辑 HTML 切片”窗口。

您输入的文本和 HTML 标记以原始 HTML 代码的形式出现在 Fireworks PNG 文件中切片的正文上。

注意：在不同的浏览器以及不同的操作系统中查看 HTML 文本切片时，它们的外观可能会有所变化，这是因为浏览器中可以设置字体大小和类型。

创建非矩形切片

当试图将交互性附加到非矩形图像时，矩形切片可能无法满足需要。例如，如果打算将变换图像行为附加到切片，而切片对象互相重叠或者形状不规则，则矩形切片可能会与交换图像交换出非您所要的背景图形。Fireworks 解决此问题的方法是：允许您使用“多边形切片”工具绘制任何多边形形状的切片。



您也可以在矢量路径的顶部插入切片，以便创建不规则的切片形状。

若要绘制多边形切片对象：



1 选择“多边形切片”工具。

2 单击以放置多边形的矢量点。“多边形切片”工具仅绘制直线段。

3 当在具有柔边的对象周围绘制多边形切片对象时，请确保包括整个对象，以免在切片图形中创建多余的实边。

4 若要停止使用“多边形切片”工具，请从“工具”面板中选择另一个工具。不必再次单击第一个点以关闭多边形。

注意：请小心不要过度使用多边形切片，这是因为与类似的矩形切片相比，它们需要更多的 JavaScript 代码。使用太多的多边形切片可能会增加 Web 浏览器的处理时间。

若要从矢量对象或路径创建多边形切片：

1 选择一个矢量路径。

2 选择“编辑” > “插入” > “热点”。

3 选择“编辑” > “插入” > “切片”。

生成一个与该矢量对象形状一致的切片。

注意：为了避免将不必要的图像映射导出至 HTML，您可能需要在完成这些步骤之后删除热点。

查看并显示切片和切片引导线

可以使用“层”面板和“工具”面板控制文档中切片和其它网页对象的可见性。当关闭整个文档的切片可见性时，切片引导线也将被隐藏。

使用“属性”检查器，可以通过为每个切片对象指定唯一的颜色来组织切片。您也可以通过“视图”菜单更改切片引导线的颜色。

在“层”面板中查看切片

“网页层”显示文档中的所有网页对象，以便可以选择并查看每个网页对象。

若要在“层”面板中查看并选择切片：

1 选择“窗口”>“层”打开“层”面板。

2 单击加号 (+) 按钮 (Windows) 或三角形 (Macintosh) 展开“网页层”。

“网页层”显示文档中当前网页对象的完整列表。

3 单击一个切片名称以选择该切片。

切片在“网页层”中高亮显示，并且在画布上处于选定状态。

显示和隐藏切片

隐藏一个切片时可使该切片在 Fireworks PNG 文件中不可见。可以关闭全部或某些网页对象。由于切片是网页对象，因此它们在“层”面板中的“网页层”下面列出，在此处可以打开或关闭所选切片的可见性。也可以通过“工具”面板控制切片可见性。隐藏一个切片对象时并不会阻止将该切片导出到 HTML。

若要隐藏和显示特定的切片和热点：

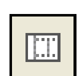
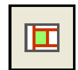


1 在“层”面板中单击各个网页对象旁边的眼睛图标。

2 在“眼睛”列中单击以重新打开可见性。当网页对象再次可见时，眼睛图标将重新出现。

若要隐藏或显示所有热点、切片和引导线，请执行下列操作之一：

- 在“工具”面板的“Web”工具部分中单击适当的“隐藏 / 显示切片”按钮。

- 在“层”面板中，单击“网页层”旁边的眼睛图标。

若要在任何文档视图中隐藏或显示切片引导线：

- 选择“视图”>“切片引导线”。

更改切片和切片引导线颜色

如果文档中使用的颜色与切片颜色相似，则在文档中区分对象和切片会很困难。为了易于查看，您可以为选定的切片指定一个新颜色。为各个切片指定唯一的颜色还有助于对它们进行组织。您也可以改变切片引导线的颜色。

注意：当预览文档时，取消选择的切片显示为白色层叠。

若要更改所选切片对象的颜色：

- 在 “属性” 检查器中，从颜色框中选择一种新颜色。

若要更改切片引导线的颜色：

1 选择 “视图” > “辅助线” > “编辑辅助线”。

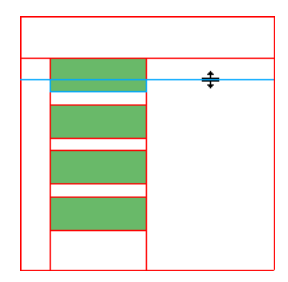
2 从 “辅助线” 对话框的 “切片颜色” 部分中选择新颜色，并单击 “确定”。

编辑切片

在 Fireworks 中，可以像处理文字处理应用程序中的表格一样处理切片布局。当拖动切片引导线以调整切片大小时， Fireworks 也将自动调整所有相邻的矩形切片的大小。另外，可以使用 “属性” 检查器来调整切片大小以及将切片变形，就像对待矢量对象和位图对象一样。

移动切片引导线以编辑切片

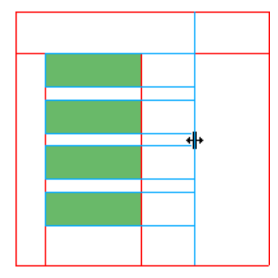
切片引导线定义切片的周长和位置。超出切片对象的切片引导线定义在导出时如何对文档的其余部分进行切片。通过拖动矩形切片对象周围的切片引导线，可以更改其形状。不能通过移动切片引导线来调整非矩形切片对象的大小。



通过拖动切片对象的切片引导线调整其大小

注意：如果在文档窗口中拖动某个 Fireworks 按钮周围的切片引导线， Fireworks 将调整用来定义该按钮的活动区域的切片大小。但是，您不能通过拖动 Fireworks 按钮周围的切片引导线来删除该按钮的活动区域。

如果多个切片对象沿单个切片引导线对齐，则可以拖动该切片引导线来同时调整全部切片对象的大小。



通过拖动单个引导线调整多个切片对象的大小

另外，如果沿给定的坐标拖动一个引导线，则同一坐标上的所有其它引导线将会随它一起移动。

若要调整一个或多个切片的大小：

1 将 “指针” 或 “部分选定” 工具放在切片引导线上。

指针变为引导线移动指针。

2 将切片引导线拖动到所需位置。

切片大小即被调整，并且所有相邻切片也自动调整大小。

若要将切片引导线重新定位到画布的边缘，

- 使用 “指针” 或 “部分选定” 工具将切片引导线拖出画布的边缘。

若要移动相邻引导线：

1 按下 Shift 键并拖动一个切片引导线经过相邻的切片引导线。

2 在所需位置释放该切片引导线。

拖动时经过的所有切片引导线都将移到此位置。

提示：在释放鼠标按钮之前释放 Shift 键，可以取消此操作。此时所有已选取的切片引导线将重新对齐到原来的位置。

使用工具编辑切片对象

可以使用 “指针”、“部分选定” 和 “变形” 工具更改切片的形状或调整切片的大小。您只能倾斜和扭曲多边形切片。

注意：使用这些工具调整切片大小和更改切片形状时会创建相互重叠的切片，因为相邻切片对象的大小不会自动调整。当切片相互重叠时，如果发生交互，则最顶层的切片将优先。若要避免切片重叠，请使用切片引导线编辑切片。有关更多信息，请参阅第 151 页的 “移动切片引导线以编辑切片”。

若要编辑所选切片的形状，请执行下列操作之一：

- 选择 “指针” 或 “部分选定” 工具，然后拖动切片的角点修改其形状。
- 使用变形工具来执行所需的变形。

  有关使用变形工具的更多信息，请参阅第 18 页的 “变形和扭曲所选对象和选区”。

  注意：对矩形切片进行变形处理可能会更改它的形状、位置或尺寸，但切片本身仍保持为矩形。

关于使用 “属性” 检查器或 “信息” 面板编辑切片对象

您还可以使用 “属性” 检查器以数字方式更改切片对象的位置和大小。有关以数字方式更改对象尺寸的更多信息，请参阅第 21 页的 “用数值变形对象”。有关以数字方式更改对象位置的更多信息，请参阅第 17 页的 “编辑所选对象”。

使切片交互

在 Fireworks 中创建交互效果的基本生成块是切片对象。 Fireworks 提供了两种使切片交互的方式：

- 拖放变换图像方法是使切片交互的最简单方法。只需拖动切片的行为手柄并将其放在目标切片中，即可快速创建简单的交互效果。
- “行为” 面板使您可以创建更复杂的交互。“行为” 面板包含各种交互行为，您可以将它们附加到切片中。通过将多个行为附加到单个切片，可以创建有趣的效果。您也可以从触发交互行为的多种鼠标事件中进行选择。

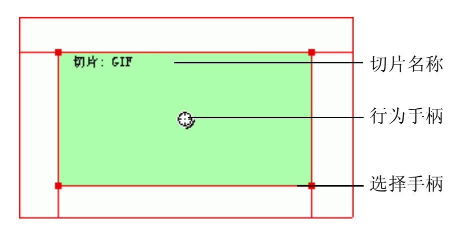
Fireworks 中的行为与 Macromedia Dreamweaver 行为兼容。在将 Fireworks 变换图像导出到 Dreamweaver 时，可以使用 Dreamweaver 的 “行为” 面板编辑 Fireworks 行为。

使切片具有简单的交互效果

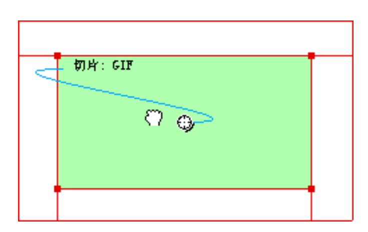
拖放变换图像方法是创建变换图像和交换图像效果的快速而有效的方法。

具体说来，拖放变换图像方法使您可以确定指针经过一个切片时该切片所发生的变化。 最终结果通常称为变换图像。变换图像是在网页浏览器中当指针经过其上方移动时，其外观发生更改的图形。

当选定切片时，一个带有十字的圆圈出现在切片的中央。这称为行为手柄。



通过从触发切片拖动行为手柄并将其放置在目标切片上，可以轻松地创建变换图像和交换图像效果。触发器和目标可以是同一切片。

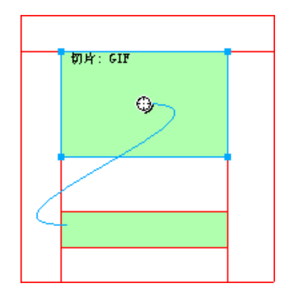


热点也具有用于结合变换图像效果的行为手柄。有关更多信息，请参阅第162页的“创建热点”。

关于变换图像

变换图像的工作方式都是一样的。当指针滑过一个图形时，该图形将触发另一个图形的显示。触发器总是一个网页对象 - 切片、热点或按钮。

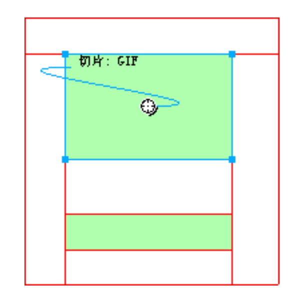
最简单的变换图像是将第 1 帧中的一个图像与紧挨着它的下面第 2 帧中的图像交换。您还可以生成更复杂的变换图像。交换图像的变换图像可以交换来自任何帧的图像；不相交变换图像交换来自除触发器切片之外的切片中的图像。



当在 Fireworks 中选择一个使用行为手柄或 “行为” 面板创建的触发器网页对象时，将显示它的所有行为关系。默认情况下，变换图像交互由一条蓝色行为线表示。

创建简单变换图像

简单变换图像在顶部帧正下方的帧中进行交换，并且只涉及一个切片。

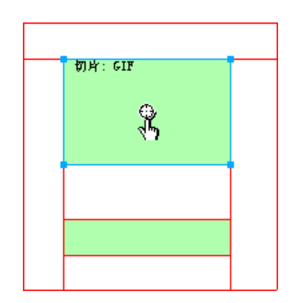


若要将简单变换图像附加到切片：

1 确保该触发器对象不在共享层上。有关更多信息，请参阅第 115 页的 “共享层”。
2 选择 “编辑” > “插入” > “切片”在触发器对象上方创建切片。
3 单击 “新建 / 复制帧”按钮在 “帧”面板中创建一个新帧。
4 创建、粘贴或导入用作新帧上的交换图像的图像。

 将该图像放在步骤 2 中创建的切片 （即使您现在位于第 2 帧中，该切片仍然可见）的下方。切片在所有帧中都是可见的。

5 在 “帧”面板中选择 “第 1 帧”返回到包含原始图像的帧。
6 选择切片并将指针放在行为手柄上方。指针随即变为手形。



注意：您可在任何帧中选择该切片。

7 单击行为手柄，并从菜单中选择 “简单变换图像”。
8 单击 “预览”选项卡并测试简单变换图像，或者按 F12 键在浏览器中预览它。

创建不相交变换图像

当指针在一个网页对象上方滚动时，不相交变换图像交换另一个网页对象下方的图像。当指针滑过或单击一个触发器图像时，作为响应，在网页的另一个位置中出现一个图像。鼠标滑过的图像被视为触发器；发生更改的图像被视为目标。

与仅使用一个切片的简单变换图像一样，首先必须对触发器、目标切片和交换图像所驻留的帧进行设置。然后，可以使用一条行为线将触发器链接到目标切片。

注意：不相交变换图像的触发器不一定必须是切片。热点和按钮也具有可用于创建不相交变换图像的行为手柄。有关热点的更多信息，请参阅第 162 页的“创建热点”。有关按钮的更多信息，请参阅第 167 页的“创建按钮元件”。

将不相交变换图像附加到所选图像：

1 选择 “编辑” > “插入” > “切片” 或 “热点”，将切片或热点附加到触发器图像。

注意：如果所选对象是按钮，或者如果切片或热点已经覆盖图像，则无需执行此步骤。

2 单击 “帧” 面板中的 “新建 / 复制帧” 按钮创建一个新帧。

3 在画布上所需位置的新帧中再放置一个用作目标的图像。可将该图像放在任何位置 （除了在步骤 1 创建的切片下方以外）。

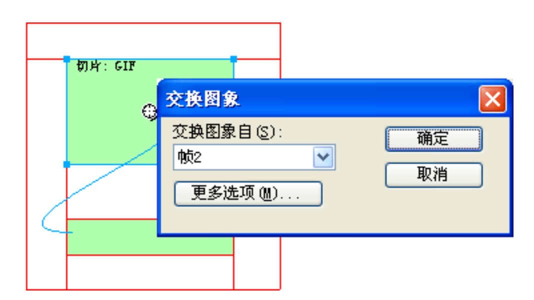
4 选择图像，然后选择 “编辑” > “插入” > “切片” 将切片附加到图像。

5 在 “帧” 面板中选择 “第 1 帧” 返回到包含原始图像的帧。

6 选择覆盖触发器区域 （原始图像）的切片、热点或按钮，然后将指针放在行为手柄上。指针随即变为手形。

7 将触发器切片或热点的行为手柄拖到在步骤 4 中创建的目标切片。

出现一条从触发器中心延伸到目标切片左上角的行为线，同时打开 “交换图像” 对话框。

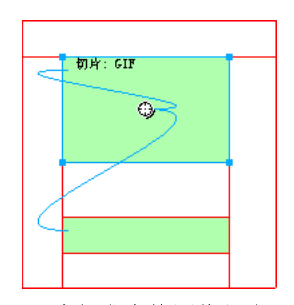


8 从 “交换图像自” 弹出菜单中，选择在步骤 2 中创建的帧，然后单击 “确定”。

9 单击 “预览” 按钮以预览和测试不相交变换图像。

将多个变换图像应用到切片

您可以从单个切片中拖动多个行为手柄来创建多个变换行为。例如，您可以从同一切片中触发一个变换图像和一个不相交变换图像。



用来触发变换图像行为和不相交变换图像行为的切片

注意：您还可使用 “行为” 面板添加多个行为。有关更多信息，请参阅第 156 页的 “使用 “行为” 面板向切片添加交互效果”。

若要将多个变换图像应用到所选切片：

1 将行为手柄从所选切片拖到同一切片的边缘或其它切片上。

  将手柄拖动到同一切片的左上边缘时可创建一个交换图像，将手柄拖动到其它切片时可创建不相交变换图像。

2 选择交换图像的帧，然后单击 “确定”。

3 根据需要，重复执行步骤 1 和 2 可以创建多个变换图像。

删除拖放变换图像

您可以轻松地从切片、热点或按钮中删除拖放变换图像。

若要从所选网页对象或按钮中删除拖放变换图像：

1 单击要删除的蓝色行为线。

2 单击 “确定”即可删除交换图像行为。

使用 “行为”面板向切片添加交互效果

除变换图像以外，还可使用 “行为”面板向切片中附加其它类型的交互效果。可通过编辑现有行为来创建自定义交互。

注意：尽管可以使用 “行为”面板创建简单、不相交和复杂的变换图像，但还是建议使用拖放变换图像的方法。有关更多信息，请参阅第 153 页的 “使切片具有简单的交互效果”。

Fireworks 中提供了下列行为：

“简单变换图像”通过将 “第 1 帧”用作 “弹起”状态以及将 “第 2 帧”用作 “滑过”状态来向所选切片添加变换图像行为。选择此行为后，需要使用同一切片在第 2 帧中创建一个图像以创建 “滑过”状态。“简单变换图像”选项实际上是包含 “交换图像”和 “恢复交换图像”行为的行为组。

“交换图像”使用另一个帧的内容或外部文件的内容来替换指定切片下面的图像。

“恢复交换图像”将目标对象恢复为它在 “第 1 帧”中的默认外观。

“设置导航栏图像”将切片设置为 Fireworks 导航栏的一部分。作为导航栏一部分的每个切片都必须具有此行为。“设置导航栏图像”选项实际上是一个包含 “滑过导航栏”、“按下导航栏”和 “恢复导航栏”等行为的行为组。当使用按钮编辑器创建一个包含 “包括按下时滑过”状态或 “载入时显示按下图像”状态的按钮时，在默认情况下自动为您设置此行为。当创建两种状态的按钮时，会为其切片指定简单变换图像行为。当创建三种或四种状态的按钮时，会为其切片指定 “设置导航栏图像”行为。有关按钮的更多信息，请参阅第 167 页的 “创建按钮元件”。

“滑过导航栏”为作为导航栏一部分的当前所选切片指定 “滑过”状态，还可根据需要指定 “预先载入图像”状态和 “包括按下时滑过”状态。

“按下导航栏”为作为导航栏一部分的当前所选切片指定 “按下”状态， 并根据需要指定 “预先载入图像”状态。

“恢复导航栏”将导航栏中的所有其它切片恢复到它们的 “弹起”状态。

“设置弹出菜单”将弹出菜单附加到切片或热点上。当应用弹出菜单行为时，您可以使用 “弹出菜单编辑器”。有关更多信息，请参阅第 175 页的 “创建弹出菜单”。

“设置状态栏文本”使您能够定义在大多数浏览器窗口底部的状态栏中显示的文本。

附加行为

使用 “行为”面板，可以向切片附加行为。还可以附加多个行为。

若要使用 “行为”面板向所选切片附加行为：

1 单击 “行为”面板中的 “添加行为”按钮 （“加号”按钮）。



2 通过“添加行为”按钮选择一个行为。有关各个行为的说明，请参阅第 156 页的 “使用 “行为”面板向切片添加交互效果”。

编辑行为

“行为”面板还使您能够对现有行为进行编辑。可以指定触发该行为的鼠标事件类型 （如 onClick）。

注意：不能更改 “简单变换图像”和 “设置导航栏图像”事件。

若要更改激活行为的鼠标事件：

1 选择包含要修改的行为的触发器切片或热点。

与该切片或热点关联的所有行为都显示在 “行为”面板中。

2 选择要编辑的行为。

3 单击事件旁边的箭头，然后从弹出菜单中选择一个新事件：

“onMouseOver” 在指针滑过触发器区域时触发行为。

“onMouseOut” 在指针离开触发器区域时触发行为。

“onClick” 在单击触发器对象时触发行为。

“onLoad” 在载入网页时触发行为。

使用外部图像文件作为交换图像

可以将当前 Fireworks 文档外部的图像用作交换图像的来源。源图像可以是 GIF、 GIF 动画、 JPEG 或 PNG 格式。如果选择将外部文件作为图像源，则在 Web 浏览器中触发交换图像时， Fireworks 会将该文件与目标切片相交换。

该文件的宽度和高度必须与它交换到的切片相同。如果不相同，则浏览器将调整该文件的大小使之适合切片对象。调整文件大小时可能降低文件质量，尤其是 GIF 动画的质量。

若要选择外部图像文件作为交换图像的来源：

1 在“交换图像”、“滑过导航栏”或“按下导航栏”对话框中，选择“图像文件”，然后单击文件夹图标。

注意： 如果在“交换图像”对话框中未看到此选项，请选择“更多选项”，然后执行步骤 1。

2 导航到要使用的文件，然后单击“打开”。

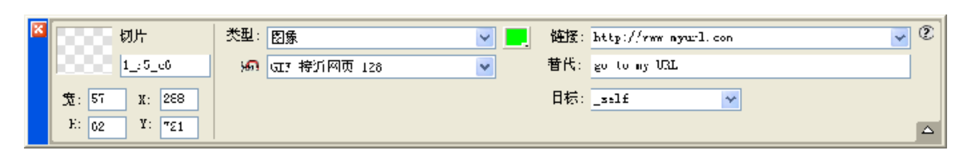
3 如果需要，请取消选择“预先载入图像”（如果外部文件是 GIF 动画）。

预缓存可能妨碍将 GIF 动画显示为变换图像状态。为了避免此问题，请在设置变换图像时取消选择“预先载入图像”。

注意： 如果打算导出文档以便在网页上使用，请确保可以从导出的 Fireworks HTML 中访问您的外部图像文件。 Fireworks 可创建图像文件的文档相关路径。首先将外部文件放在您的本地站点，然后在 Fireworks 中将其用作交换图像是个好主意。在将文件上传到网页时，确保同时上传了该外部图像文件。有关 Fireworks HTML 的更多信息，请参阅第 220 页的 “导出 HTML”。

准备切片以供导出

使用“属性”检查器，可通过向切片指定链接和目标框架来使它们具有交互效果。还可以指定在图像正在载入时浏览器中显示的替换文本。此外，还可选择一种导出文件格式来优化所选切片。 如果“属性”检查器被最小化，请单击右下角的扩展箭头以查看全部切片属性。



“属性”检查器中的切片属性

使用“属性”检查器或“层”面板，可以为切片提供唯一的名称。 Fireworks 使用您指定的名称来命名在导出时从切片生成的文件。如果您未在“属性”检查器或“层”面板中输入切片名称，则 Fireworks 将在导出时自动命名切片。可通过“HTML 设置”对话框更改 Fireworks 使用的自动命名惯例。

Fireworks 将经过切片的 Fireworks 文档导出为一个 HTML 文件和一系列图形文件。可以使用“HTML 设置”对话框定义导出的 HTML 文件的属性。

指定 URL

URL（即统一资源定位器）是 Internet 上特定页或文件的地址。为切片指定 URL 后，用户可通过在其 Web 浏览器中单击切片所定义的区域来导航到该地址。

为所选切片指定 URL：

- 在“属性”检查器的“链接”文本框中输入一个 URL。

提示： 如果打算重新使用 URL，可在“URL”面板中创建一个 URL 库，然后将 URL 储存到 URL 库中。有关更多信息，请参阅第 143 页的 “使用 URL”。

输入替代文本

从网页中下载图像时，替换文本出现在图像占位符上；替换文本还替换未能下载的图形。在某些较新版本的浏览器中，该文本还出现在指针旁边作为工具提示。

输入简短而有意义的替换文本在网页设计中已经变得越来越重要。越来越多的视觉障碍人士在使用屏幕朗读应用程序，当指针经过网页上的图形时，该应用程序将替代文本转换为计算机生成的语音。

若要为所选切片或热点指定替代文本：

- 在 “属性” 检查器的 “替换文本” 框中键入文本。

指定目标

目标是在其中打开链接文档的替换网页框架或网页浏览器窗口。可以在 “属性” 检查器中为所选切片指定目标。如果 “属性” 检查器被最小化，请单击展开箭头以查看所有属性。

若要在 “属性” 检查器中为所选切片或热点指定目标：

- 在 “目标” 文本框中键入 HTML 框架的名称或从 “目标” 弹出菜单中选择一个保留目标：

  “blank” 将链接文档加载到一个新的未命名浏览器窗口中。

  “parent” 将链接的文档加载到包含该链接的框架的父框架集或窗口中。如果包含该链接的框架不是嵌套的，则将链接的文档加载到整个浏览器窗口。

  “self” 将链接的文档加载到链接所在的框架或窗口中。此目标是隐含的，因此通常无须指定它。

  “_top” 将链接的文档加载到整个浏览器窗口，从而删除所有框架。

导出设置

可以通过从 “属性” 检查器或 “优化” 面板的 “导出设置” 弹出菜单中选择一个选项来优化切片。可以从普通导出设置中进行选择以快速设置文件格式并应用几种特定于格式的设置。有关使用和自定义这些设置的更多信息，请参阅第 202 页的 “使用优化设置”。

命名切片

切片即是将一个图像分割成多个部分。Fireworks 将每个帧上的每个部分都导出为单独的文件，因此每个文件都必须有一个名称。

Fireworks 在导出时自动对每个切片文件进行命名。可以接受默认的命名惯例、更改此惯例或者为每个切片输入一个自定义名称。

自定义命名切片文件

可以为切片指定名称，以便能够在站点文件结构中轻松地标识切片文件。例如，如果导航栏上有一个返回到主页的按钮，则可以将该切片命名为 Home。

若要输入自定义切片名称，请执行下列操作之一：

- 在画布上选择切片，在 “属性” 检查器的 “对象名称” 框中输入一个名称，然后按 Enter 键。
- 在 “网页层” 中双击切片的名称，输入一个新名称，然后按 Enter 键。

  不要为基本名称添加文件扩展名。 Fireworks 会在导出时自动为切片文件添加文件扩展名。

自动命名切片文件

如果没有在“属性”检查器或“层”面板中输入切片名称，则 Fireworks 回复为自动命名。自动命名将根据默认的命名惯例自动为每个切片文件指定一个唯一的名称。

若要自动命名切片文件：

- 当导出经过切片的图像时，请在“导出”对话框的“文件名”(Windows) 或“名称”(Macintosh) 文本框中输入一个名称。不要添加文件扩展名。Fireworks 会在导出时自动为切片文件添加文件扩展名。

更改默认的自动命名惯例

您可以在“HTML 设置”对话框的“文档特定信息”选项卡中更改切片的命名惯例。

Fireworks 使您可以用范围广泛的命名选项来指定自己的命名惯例。您创建的命名惯例最多可包含八个元素。每个元素可包含下列任一自动命名选项。

选项	描述
无	不向元素应用任何名称。
doc.name	元素采用文档的名称。
摚 liceî	可以向命名惯例中插入“slice”一词。
切片编号（1、2、3...） 切片编号（01、02、03...） 切片编号（A、B、C...） 切片编号（a、b、c...）	根据您所选择的样式，按数字顺序或字母顺序对元素进行标记。
行 / 列（r3_c2、r4_c7...）	行 (r##) 和列 (c##) 指定 Web 浏览器用来重建切片图像的 表的行和列。可以在命名 惯例中使用此信息。
下划线 句点 空格 连字符	元素通常使用这些字符作为与其它元素的分隔符。

例如，如果文档名为 mydoc，则命名惯例 doc.name + "slice" + 切片编号（A、B、C...）所产生的切片名称就是 mydocsliceA。实际上，永远不需要使用包含全部八个元素的命名惯例。

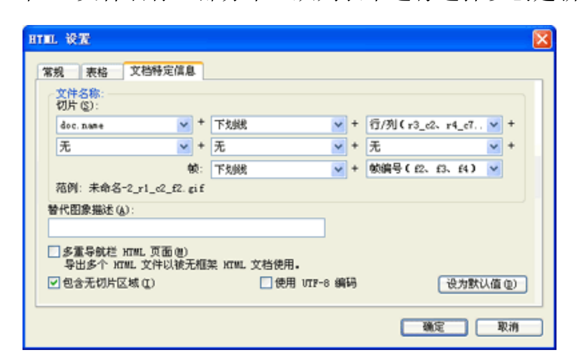
如果一个切片包含多个帧，则默认情况下 Fireworks 将为每个帧的文件添加一个数字。例如，如果为一个包含三种状态的按钮输入自定义切片文件名 home，则 Fireworks 会将“弹起”状态图形命名为 home.gif，将“滑过”状态图形命名为 home_f2.gif，将“按下”状态图形命名为 home_f3.gif。您可以使用“HTML 设置”对话框为包含多个帧的切片创建自己的命名惯例。

若要更改默认的自动命名惯例：

1 选择“文件” > “HTML 设置”打开“HTML 设置”对话框。

2 单击“文档特定信息”选项卡。

3 在“文件名称”部分中，从列表中进行选择以创建新的命名惯例。



4 （可选）若要将此信息设置为所有 Fireworks 新文档的默认值，请单击“设为默认值”。

注意：当选择“无”作为切片自动命名的菜单选项时要小心。如果选择“无”作为前三个菜单中任何一个的选项，Fireworks 将导出互相覆盖的切片文件，从而产生单个导出图形和一个在每个单元格都显示该图形的表格。

定义导出 HTML 表的方式

切片定义了在导出 Fireworks 文档以供在网页上使用时 HTML 表结构的显示方式。

将一个经过切片的 Fireworks 文档导出到 HTML 中时，文档将使用 HTML 表重新装配。Fireworks 文档中的每个切片元素都驻留在一个表单元格中。导出后，Fireworks 切片就转换到 HTML 中的表单元格。

可以指定在浏览器中重建 Fireworks 表的方式。除了其它选项以外，还可以选择在导出到 HTML 中时是使用间隔符还是使用嵌套表格：

- 间隔符是指在浏览器中查看表格单元格时，有助于表格单元格正确对齐的图像。
- 嵌套表格是指表格内的表格。嵌套表格不使用间隔符。它们在浏览器中的加载速度可能更慢，但由于没有间隔符，编辑其 HTML 也会更加容易。

有关 HTML 的更多信息，请参阅第 220 页的“导出 HTML”。

若要定义 Fireworks 如何导出 HTML 表：

1 选择“文件” > “HTML 设置”，或者单击“导出”对话框中的“选项”按钮。

2 单击“表格”选项卡。

3 从“间距”弹出菜单中选择一个间距选项：

“嵌套表格 - 无间隔符”将创建不包含间隔符的嵌套表格。

“单一表格 - 无间隔符”将创建不包含间隔符的单一表格。此选项可能会使表格在某些情况下显示不正确。

“1 像素透明间隔符”将使用 1 x 1 像素的透明 GIF 作为间隔符，其大小可按需要在 HTML 中进行调整。此选项可沿表格顶部生成一个高度为 1 个像素的行，并沿表格右侧生成一个宽度为 1 个像素的列。

4 为 HTML 切片选择单元格颜色：

- 若要使单元格的背景色与文档画布的背景色相同，请选择“使用画布颜色”。
- 若要另选一种颜色，请取消选择“使用画布颜色”，然后从颜色弹出窗口中选择一种颜色。

注意：如果从弹出窗口中选择一种颜色，则该颜色仅适用于 HTML 切片；图像切片继续使用画布颜色。

5 从“内容”弹出菜单中选择要在空单元格中放置的内容：

“无”使空单元格保持空白。

“间隔符图像”在空单元格中放置一个小的透明图像，图像名为 spacer.gif。

“不换行空格”在空单元格中放置一个 HTML 空格标记。单元格显示为中空。

注意：只有在导出期间取消选择“导出”对话框中的“包括无切片区域”时，才会出现空单元格。

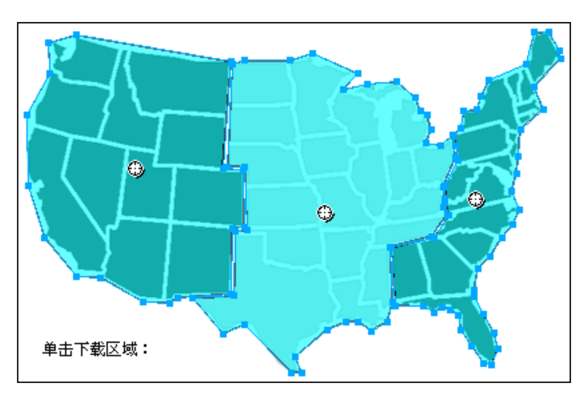
6 单击“确定”。

有关指定 HTML 导出选项的更多信息，请参阅第 225 页的“设置 HTML 导出选项”。

注意：可以为每个文档中的切片对象指定唯一的表格导出设置。或者，可以使用“HTML 设置”对话框“文档特定信息”选项卡上的“设为默认值”按钮，将默认设置应用于所有新文档。

使用热点和图像映射

Web 设计人员可以使用热点来使较大图形中的各个小部分产生交互，并将网页图形的区域链接到 URL。通过从包含热点的文档中导出 HTML，您可以在 Fireworks 中创建图像映射。



包含热点的图像映射

热点和图像映射通常要比切片图形要求的资源少。对于 Web 浏览器来说，切片要求的资源会更多，因为它们必须下载附加的 HTML 代码，并且需要重新装配切片图形所需的处理能力。

注意：可以创建切片图像映射。在导出切片图像映射时，通常会生成许多图形文件。有关切片的更多信息，请参阅第 148 页的“创建切片对象”。

如果希望图像的某些区域链接到其它网页，但不需要这些区域为响应鼠标的移动或动作而高亮显示或者产生变换图像效果，则使用热点是理想的解决方案。如果要将放置了热点的图形最好导出为单个图形文件 - 换句话说，就是最好使用相同的文件格式和优化设置导出整个图形，则使用热点和图像映射也是理想的解决方案。

创建热点

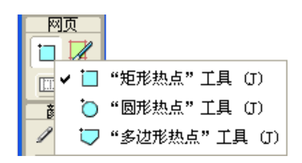
在源图形中标识出可作为很好的导航点的区域后，就可以创建热点，然后为它们指定 URL 链接、弹出菜单、状态栏消息和替代文本。创建热点的方法有以下两种：

- 可以使用“矩形热点”工具、“圆形热点”工具或“多边形热点”（非常规形状）工具在图形的目标区域周围绘制热点。
- 可以选择一个对象，然后在该对象上插入热点。

热点不必总是矩形或圆形的。还可以创建由多个点组成的多边形热点。如果是处理复杂的图像，则使用此类热点可能是一个很好的方法。

若要创建矩形或圆形热点：

1 从 “工具” 面板的 “Web” 部分选择 “矩形热点” 工具或 “圆形热点” 工具。



2 拖动热点工具，在图形的某个区域上绘制热点。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 可从中心点开始绘制。

注意：可以在拖动以绘制热点的同时调整热点的位置。在按住鼠标按钮的同时，只需按住空格键，然后将热点拖动到画布上的另一个位置。释放空格键可继续绘制热点。

若要创建非常规形状热点：



1 选择 “多边形热点” 工具。

2 单击以放置矢量点，这与使用 “钢笔” 工具绘制直线段很类似。不管路径是断开的还是封闭的，填充都将定义热点区域。

若要通过跟踪一个或多个选定对象来创建热点：

1 选择 “编辑” > “插入” > “热点”。

如果已选择多个对象，则会显示一条消息，询问您是要创建覆盖所有对象的单个矩形热点，还是要创建多个热点，其中每个对象对应一个热点。

2 单击 “单一” 或 “多重”。“网页层” 将显示新的热点。

编辑热点

热点是网页对象，并且同其它许多对象一样，可使用 “指针” 工具、“部分选定” 工具和 “变形” 工具对其进行编辑。有关使用这些工具编辑网页对象的更多信息，请参阅第 152 页的 “使用工具编辑切片对象”。

可以使用 “属性” 检查器或 “信息” 面板，以数字方式更改热点的位置和大小。有关以数字方式更改对象尺寸的更多信息，请参阅第 21 页的 “用数值变形对象”。有关以数字方式更改对象位置的更多信息，请参阅第 17 页的 “编辑所选对象”。

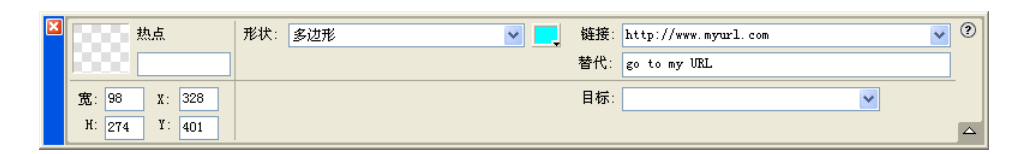
还可以使用 “属性” 检查器更改热点的形状。

若要将所选热点转换为矩形、圆形或多边形热点：

- 在 “属性” 检查器的 “热点形状” 弹出菜单中选择 “矩形”、“圆形” 或 “多边形”。

准备导出的热点

可以使用“属性”检查器为热点指定 URL、替代文本、目标和自定义名称。如果“属性”检查器被最小化，请单击右下角的扩展箭头以查看所有属性。



指定热点属性的方法与指定切片属性的方法相同。有关使用“属性”检查器指定 URL、替代文本、目标框架和自定义名称的更多信息，请参阅第 158 页的 “准备切片以供导出”。

创建图像映射

在所需图形上插入几个热点之后，必须将该图形导出为图像映射，以使其可以在 Web 浏览器中运行。导出图像映射时，将生成包含有关热点及相应 URL 链接的映射信息的图形和 HTML。

注意：Fireworks 在导出时只产生客户端图像映射。

除了可以导出之外，还可以将图像映射复制到剪贴板中，然后将其粘贴到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。

若要导出图像映射或将其复制到剪贴板中：

1 对图形进行优化，以使其做好导出准备。

有关更多信息，请参阅第 197 页的 “关于优化”。

2 选择 “文件” > “导出”。

3 如果要导出图像 （而不是将其复制到剪贴板中），请导航到要放置 HTML 文件的文件夹，并为该文件命名。

如果已经为网站生成了一个本地文件结构，则可以在此将图形保存到网站的适当文件夹中。

4 在 “保存类型”弹出菜单中，选择 “HTML 和图像”。

5 从 “HTML”弹出菜单中选择一个选项：

“导出 HTML 文件”生成所需的 HTML 文件和相应的图形文件，以后您可以将这些文件导入到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。

“复制到剪贴板”将所有必需的 HTML（如果文档经过切片，则包括表格）复制到剪贴板中，以便以后可以将其粘贴到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。

6 对于切片，只有在文档不包含切片时才选择 “无”。

7 如有必要，选择 “将图像放入子文件夹”，然后浏览到适当的文件夹。

注意：如果选择 “复制到剪贴板”，则无需执行此步骤，因此该选项会被禁用。

8 单击 “保存”关闭 “导出”对话框。

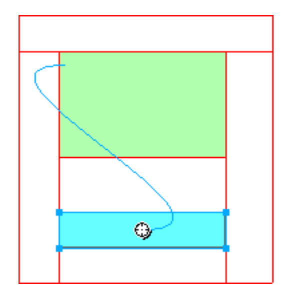
提示：在导出文件时，Fireworks 可以使用 HTML 注释来明确地标记在 Fireworks 中创建的图像映射和其它网页功能代码的开头和结尾。默认情况下， HTML 注释不包括在代码中。若要包括注释，请在 “HTML 设置”对话框的 “常规”选项卡中选择 “包含 HTML 注释”。

有关将导出的 Fireworks 内容放到 Dreamweaver 中的信息，请参阅 Fireworks 支持中心（www.macromedia.com/cn/support/）上 “与其它应用程序一起使用”中的 “与 Dreamweaver MX 2004 一起使用”。

用热点创建变换图像

如果目标区域是由切片定义的，则可以使用创建交互的拖放变换图像方法，轻松地向热点附加不相交的变换图像效果。将变换图像效果应用于热点的方式与将其应用于切片的方式是相同的。有关更多信息，请参阅第 153 页的 "使切片具有简单的交互效果"。

注意：一个热点只能触发一个不相交的变换图像。它不能是来自其它热点 或切片的变换图像的目标。

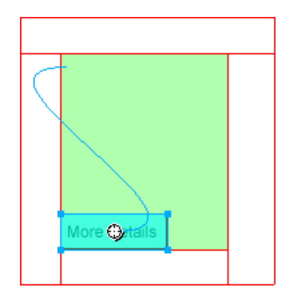


在用热点创建了不相交的变换图像之后，只有在选择该热点时才能够看到蓝色的连接线。

在切片上使用热点

可以将热点放在切片上以触发一个动作或行为。如果图形很大，而您只希望将其中很小一部分用作某个动作的触发器，则可能需要进行此操作。

例如，您的大图形可能包含文本，而您只希望用该文本来触发一个动作或行为 （如变换图像效果）。您可以将一个切片放在图形上，然后在文本上放置一个热点。只需滑过文本即可触发变换图像效果，但在发生变换图像效果时，切片下的整个图形都会被交换出去。请避免创建覆盖多个切片的热点，否则可能会产生无法预料的行为。



若要使用切片上的热点创建变换图像效果的触发器：

1 将一个切片插入到要交换出去的图像上。

2 在 "帧" 面板中创建一个新帧，然后插入要用作被交换图像的图像。请确保将其放在步骤 1 中插入的切片下方。

3 将一条行为线从热点拖到包含 要交换的图像的切片上。

"交换图像" 对话框打开。

4 从 "交换图像自" 列表中选择保存有变换图像的帧，然后单击 "确定"。

第 10 章
创建按钮和弹出菜单

即使对 JavaScript 一无所知，也可以在 Macromedia Fireworks MX 2004 中创建多种 JavaScript 按钮和弹出菜单。

Fireworks 的按钮编辑器将引导您完成按钮的创建过程，并且自动完成许多按钮制作任务。您将得到一个便于使用的按钮元件。创建了按钮元件后，就可以轻松地创建该元件的实例来制作导航栏了。

Fireworks 中还有一个 “弹出菜单编辑器”，利用它可以快速方便地创建垂直或水平弹出菜单。“弹出菜单编辑器”的“高级”选项卡使您能够发挥您的创造力来控制单元格间距和边距、文字缩进、单元格边框以及其它属性。

在导出按钮或弹出菜单时， Fireworks 会自动生成在 Web 浏览器中显示所必需的 JavaScript。在 Macromedia Dreamweaver 中，可以轻松地将 Fireworks 中的 JavaScript 和 HTML 代码插入到网页中，也可以将这些代码剪切后粘贴到任何 HTML 文件中。

创建按钮元件

按钮是网页的导航元素。在按钮编辑器中创建的按钮具有以下特点：

- 几乎可以将任何图形或文本对象制作成按钮。
- 可以从头创建新按钮，也可以将现有对象转换为按钮，或者导入已创建好的按钮。
- 按钮是一种特殊类型的元件。可以将它的实例从元件库拖到文档中。

  这样就使您可以在更改了单个按钮的图形外观后，自动更新导航栏中所有按钮实例的外观。有关元件的更多信息，请参阅第 138 页的 “使用元件”。
- 可以在不影响同一按钮的其它实例并且不断开元件和实例之间关系的前提下，编辑某个按钮实例的文本、 URL 和目标。
- 按钮实例是经过封装的。在文档中拖动按钮实例时，Fireworks 会移动与之关联的所有组件和状态，因此无需进行多帧编辑。
- 按钮易于编辑。双击画布上的实例后，就可以在按钮编辑器或 “属性”检查器中对其进行更改了。
- 同其它元件一样，按钮也有注册点。注册点即一个中心点，该中心点有助于在按钮编辑器中将文本和不同的按钮状态对齐。

关于按钮状态

按钮最多有四种不同的状态。每种状态都表示该按钮在响应鼠标事件时的外观：

“弹起”状态是按钮的默认外观或静止时的外观。

“滑过”状态是当指针滑过按钮时该按钮的外观。此状态提醒用户单击鼠标时很可能会引发一个动作。

“按下”状态表示单击后的按钮。按钮的凹下图像通常用于表示按钮已按下。此按钮状态通常在多按钮导航栏上表示当前网页。

“按下时滑过”状态是在用户将指针滑过处于“按下”状态的按钮时按钮的外观。此按钮状态通常表明指针正位于多按钮导航栏中当前网页的按钮上方。

利用按钮编辑器，可以创建所有这些不同的按钮状态以及用来触发按钮动作的区域。

使用按钮编辑器

通过按钮编辑器，可以在 Fireworks 中创建和编辑 JavaScript 按钮元件。按钮编辑器顶部的选项卡对应于四种按钮状态和活动区域。按钮编辑器中有关每个选项的提示有助于您决定如何设计所有这四种按钮状态。

创建具有两种状态的简单按钮

使用按钮编辑器，可以通过绘制形状、导入图形图像或者从文档窗口中拖动对象等方法来创建自定义按钮。然后，按钮编辑器会引导您完成各种控制按钮行为的步骤。

若要创建 “释放”状态：

1 选择 “编辑” > “插入” > “新建按钮”打开按钮编辑器。

   按钮编辑器打开时显示的是 “释放”状态选项卡。

2 导入或创建 “释放”状态图形：

   - 将要显示为按钮 “弹起”状态的图形拖放或导入到按钮编辑器的工作区。
   - 使用绘图工具创建一个图形，或者使用 “文本”工具创建基于文本的按钮。
   - 单击 “导入按钮”，然后从 “按钮导入”库中选择一个现成的可编辑按钮。如果选择了该选项，就不必为创建其余的按钮状态而费心了。每个按钮状态中都会自动填充入适当的图形和文本。

3 如果需要，请选择 “文本”工具，然后创建按钮的文本。

若要创建 “滑过”状态：

1 当按钮编辑器打开时，单击 “滑过”选项卡。

2 执行下列操作之一，以创建按钮的 “滑过”状态：

   - 单击 “复制弹起时的图形”可将 “弹起”状态按钮的副本粘贴到 “滑过”窗口中，然后对其进行编辑以更改它的外观或文本。
   - 拖放、导入或绘制图形。

创建具有三种或四种状态的按钮

在创建按钮时，除了“弹起”状态和“滑过”状态之外，您可能还需要添加“按下”状态和“按下时滑过”状态。这些状态为网页用户提供了额外的可视化提示。

可以使用包含两种状态或三种状态的按钮创建导航栏，但只有包含所有这四种状态的按钮才能够真正作为 Fireworks 中的导航栏按钮。Fireworks 包括几种导航栏行为，使得各个按钮之间似乎是相互关联的。例如，您可以创建类似于老式车载收音机按钮的导航栏按钮：当用户单击某个按钮时，该按钮将保持按下状态，直至单击另一个按钮为止。

尽管导航栏不一定需要包含四种状态的按钮，但使用这些状态使您可以利用 Fireworks 中内置的导航栏行为。

有关创建按钮的“弹起”状态和“滑过”状态的详细信息，请参阅第 168 页的“创建具有两种状态的简单按钮”。

若要创建“按下”状态：

1 当一个包含两种状态的按钮在按钮编辑器中打开时，单击“按下”选项卡。

2 执行下列操作之一，创建按钮的“按下”状态：

- 单击“复制滑过时的图形”将“滑过”状态按钮的一个副本粘贴到“按下”窗口中，然后对其进行编辑以更改它的外观。
- 拖放、导入或绘制图形。

注意：在为“按下”状态插入或创建图形时，会自动选择“包括导航栏按下状态”选项。此按钮状态适用于导航栏中的按钮。

若要创建“按下时滑过”状态：

1 当在按钮编辑器中打开一个包含三种状态的按钮时，单击“按下时滑过”选项卡。

2 执行下列操作之一，创建按钮的“按下时滑过”状态：

- 单击“复制按下时的图形”将“按下”状态图形的一个副本粘贴到“按下时滑过”窗口中，然后对其进行编辑以更改它的外观。
- 拖放、导入或绘制图形。

注意：在为“按下时滑过”状态插入或创建图形时，会自动选择“包括导航栏按下后滑过状态”选项。此按钮状态适用于导航栏中的按钮。

使用斜角效果绘制按钮状态

在创建每个按钮状态的图形时，可以应用预设的动态效果来创建每种状态的普通外观。例如，如果要创建包含四种状态的按钮，可以对“弹起”状态图形应用“凸起”效果，对“按下”状态图形应用“高亮显示”效果。

若要对按钮元件应用预设动态效果：

1 当所需按钮元件在按钮编辑器中打开时，选择要向其添加动态效果的图形。

2 单击“属性”检查器中的“添加效果”按钮。

3 在出现的弹出菜单中，执行下列操作之一：

- 选择“斜角和浮雕” > “内斜角”。
- 选择“斜角和浮雕” > “外斜角”。

4 在出现的弹出窗口中，选择一种按钮预设效果。下面描述了这些 效果。

按钮预设效果	描述
凸起	斜角看起来是从下方的对象向外凸起的。
高亮显示的	按钮的颜色变亮。
凹入	斜角看起来是向下方的对象内部凹入的。
反转	斜角看起来是向下方的对象内部凹入的，并且颜色变亮。

5 重复步骤 1 至 4 来创建其余的按钮状态，并为每种状态提供一种不同的按钮预设效果。

将 Fireworks 变换图像转换为按钮

您可以利用在以前版本的 Fireworks 中创建的变换图像来创建按钮。所有组件都转换为一个按钮，并将新按钮放入库中。

有关变换图像的更多信息，请参阅第 152 页的 “使切片交互”。

若要将 Fireworks 变换图像转换为按钮：

1 删除覆盖变换图像的切片或热点。

2 从 “帧” 面板的 “洋葱皮” 弹出菜单上选择 “显示所有帧”。

3 选择要包括在按钮中的所有对象。

提示：使用 “选择后方对象” 工具来选择隐藏在其它对象后面的对象。有关更多信息，请参阅第 8 页的 “使用 “选择后方对象” 工具”。

4 选择 “修改” > “符号” > “转换为符号”。

“符号属性” 对话框打开。

5 在 “名称” 文本框中输入元件的名称。

6 选择 “按钮” 元件类型。

7 单击 “确定”。

新按钮即被添加到库中。

提示：您还可以将包含四个帧的动画转换为按钮。只需选择所有这四个对象，每个对象就处于各自的按钮状态中了。

将按钮插入到文档中

您可以在 “库” 面板中将按钮元件的实例插入到文档中。

若要将按钮元件的实例放置到文档中：

1 打开 “库” 面板。

2 将按钮元件拖到文档中。

若要将更多按钮元件实例放置到文档中，请执行下列操作之一：

- 选择一个实例，然后选择 “编辑” > “克隆”直接将另一个实例放在所选实例的前面。此新实例即变为所选对象。

  提示：在创建对齐的导航栏时使用克隆按钮实例的方法是很方便的，因为您可以使用箭头键沿一个方向移动克隆的实例，同时与另一个位置坐标保持对齐。

- 将另一个按钮实例从 “库”面板拖到文档中。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动画布上的一个实例以创建另一个按钮实例。
- 复制一个实例，然后粘贴更多实例。

导入按钮元件

“库”面板中的按钮元件是特定于文档的。如果您已经打开了一个文档，并且在“库”面板中已经有一些元件，则如果再创建一个新文档，该新文档中的 “库”面板将是空的。但是，从一个库或另一个 Fireworks 文档将按钮元件导入文档的 “库”面板的方法有多种。

若要将按钮元件导入一个文档的 “库”面板，请执行下列操作之一：

- 将按钮实例从其它 Fireworks 文档拖放到该文档中。
- 将按钮实例从其它 Fireworks 文档剪切并粘贴到该文档中。
- 从某个 Fireworks PNG 文件中导入按钮元件。
- 将按钮元件从其它 Fireworks 文档导出到 PNG 库文件中，然后将按钮元件从 PNG 库文件导入到该文档中。
- 选择 “编辑” > “库”，并将按钮元件从子菜单的按钮库导入到该文档的 “库”面板中。这些库包含由 Macromedia 准备的种类繁多的预制按钮元件。

导入和导出按钮元件就象导入和导出动画和图形元件一样。有关更多信息，请参阅第 141 页的 “导入元件”和第 142 页的 “导出元件”。

编辑按钮元件

Fireworks 按钮元件是一种特殊的元件。它们具有两种属性：当您编辑元件的实例时，某些属性将在所有实例中发生更改，而其它属性则只影响当前实例。

使用 Fireworks 按钮元件，您就可以利用元件带来的方便，即在编辑一个按钮实例的某些属性 （如文本）时不会影响其它实例。

编辑元件级属性

在 “按钮编辑器”中可以编辑按钮元件。可以修改的实例属性是指在导航栏按钮中通常一致的属性：

- 对图形外观 （如笔触颜色和类型、填充颜色和类型、路径形状以及图像）的改进
- 应用于按钮元件中独立对象的动态效果、不透明度或混合模式
- 活动区域的大小和位置
- 核心按钮行为
- 优化和导出设置
- URL 链接 （也可用作实例级属性）
- 目标帧 （也可用作实例级属性）

若要编辑元件级的按钮属性：

1 执行下列操作之一以便在按钮编辑器中打开按钮：

- 双击工作区中的按钮实例。
- 在 “库”面板中，双击按钮预览或按钮元件旁边的元件图标。

2 更改按钮的特性，然后单击 “完成”。

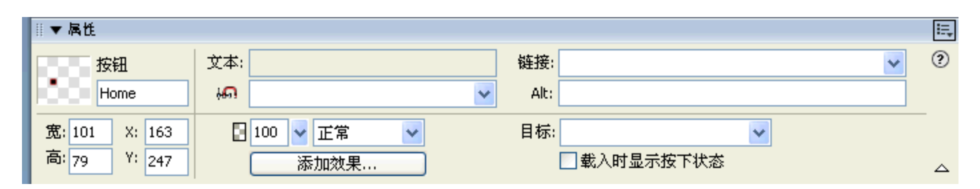
所做的更改将应用于按钮元件的所有实例。

编辑实例级属性

选择单个实例后，可在 “属性”检查器中编辑实例级属性。您可以更改实例的这些属性，而不会影响该元件的关联元件或任何其它实例。在一系列按钮中，这些属性通常随按钮的不同而不同：

- 实例的对象名称，它出现在 “层”面板上，并用于在导出时为按钮实例命名导出的切片
- 应用于整个实例的动态效果、不透明度或混合模式
- 文本字符和文本格式，如字体、字号、方向和颜色
- URL 链接 （优先于以元件级属性形式存在的任何 URL）
- 替代图像描述
- 目标框架 （优先于以元件级属性形式存在的任何目标框架）
- 使用 “行为”面板指定给实例的其它行为
- 导航栏内实例的 “属性”检查器中的 “载入时显示按下状态”选项

注意：在 Fireworks MX 2004 中，您无需为导航栏内的每个按钮实例都选择“载入时显示按下状态”选项。“HTML 设置”对话框的 “文档特定信息”部分包含一个名为 “导出多个文件”的选项。当您选择此选项然后导出导航栏时， Fireworks MX 2004 会将每个 HTML 页面与相应按钮的 “按下”状态一起导出。有关更多信息，请参阅第 225 页的 “设置 HTML 导出选项”。



若要编辑单个按钮元件实例的实例级属性：

1 在工作区域中选择按钮实例。

2 在 “属性”检查器中设置属性。

设置交互按钮属性

使用 Fireworks 可以控制按钮的交互元素，包括活动区域、 URL、目标和替代图像描述。

修改按钮元件的活动区域

当用户将指针滑过按钮元件的活动区域或在 Web 浏览器中单击它时，按钮元件的活动区域将触发交互作用。按钮的活动区域是元件级属性，并且是按钮元件所独有的。

创建按钮元件后，Fireworks 将自动创建一个足以包含所有按钮状态的特殊切片。您只能在按钮编辑器的 “活动区域”选项卡中编辑按钮切片。每个按钮只能有一个切片。如果您使用切片工具在活动区域中绘制切片，则新绘制的切片将会替换原来的切片。您可以在 “活动区域”选项卡中绘制热点对象，但只能在按钮编辑器中编辑这些热点。

注意：如果没有隐藏切片和热点，则定义按钮元件活动区域的网页对象就会出现在文档中，但按钮的网页对象不会在 “层”面板中列出，并且不能在工作区中编辑。

若要编辑按钮元件的活动区域中的切片或热点：

1 执行下列操作之一以便在按钮编辑器中打开按钮元件：
   - 双击工作区中的按钮实例。
   - 在 “库”面板中，双击按钮预览或按钮元件旁边的元件图标。

2 单击 “活动区域”选项卡。

3 执行下列操作之一：
   - 使用 “指针”工具移动切片或更改切片形状，或者移动切片引导线。
   - 使用任一切片或热点工具来绘制新的活动区域。

设置按钮元件或实例的 URL

URL （即统一资源定位器）是到其它网页、网站或同一网页上的锚定的链接。 URL 可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。可以在 “属性”检查器或 “URL”面板中将 URL 附加到所选按钮实例上。

可以将 URL 附加到元件上，以便使同一个 URL 出现在每个实例的“属性”检查器的“链接”文本框中。在输入站点内的绝对 URL 时，这样做很有用；您只需在每个实例的 “属性”检查器的 “链接”文本框中输入 URL 的最后一部分，即可链接按钮实例。

注意：有关绝对 URL 与相对 URL 的对照信息，请参阅第 144 页的 “关于绝对 URL 和相对 URL”。

若要在按钮编辑器中设置按钮元件的 URL：

1 执行下列操作之一以便在按钮编辑器中打开按钮：
   - 双击工作区中的按钮实例。
   - 在 “库”面板中，双击按钮预览或按钮元件旁边的元件图标。

2 单击按钮编辑器中的 “活动区域”选项卡。

3 选择 “活动区域”切片或热点。

4 执行下列操作之一：
   - 在 “属性”检查器的 “链接”文本框内输入 URL。
   - 从 “URL”面板中选择一个 URL。

   注意：更改按钮元件的 URL 不会更改该元件的已指定了唯一 URL 的现有按钮实例的 URL。这也适用于对按钮元件的目标和替代文本所做的更改。

若要设置工作区内所选按钮实例的 URL，请执行下列操作之一：

- 在 “属性”检查器的 “链接”文本框内输入 URL。
- 从 “URL”面板中选择一个 URL。

设置按钮的目标

目标是指在单击某个按钮实例时用来显示目标网页的窗口或框架。如果没有在 “属性”检查器中输入目标，则网页将显示在与调用它的链接相同的框架或窗口中。目标可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。您可以设置元件的目标，以使该元件的所有实例都具有相同的目标选项。

若要在按钮编辑器中设置按钮元件的目标：

1 执行下列操作之一以便在按钮编辑器中打开按钮：

- 双击工作区中的按钮实例。
- 在“库”面板中，双击按钮预览或按钮元件旁边的元件图标。

2 在“属性”检查器中执行下列操作之一：

- 从“目标”弹出菜单中选择一个预设目标：

  “无”或“_self”将网页加载到与链接相同的框架或窗口中。

  “blank”将网页加载到一个新的未命名的浏览器窗口中。

  “parent”将网页加载到包含该链接的框架的父框架集或窗口中。

  “top”将网页加载到整个浏览器窗口中，并删除所有框架。

- 在“目标”文本框中输入一个目标。

注意：更改按钮元件的目标不会更改该元件的已指定了唯一目标的现有按钮实例的目标。这也适用于对按钮元件的 URL 和替代文本所做的更改。

若要为工作区中的按钮实例设置目标：

1 在工作区中选择按钮实例。

2 在“属性”检查器中执行下列操作之一：

- 从“目标”弹出菜单中选择一个预设目标：

  “无”或“_self”将网页加载到与链接相同的框架或窗口中。

  “_blank”将网页加载到一个新的未命名的浏览器窗口中。

  “_parent”将网页加载到包含该链接的框架的父框架集或窗口中。

  “_top”将网页加载到整个浏览器窗口中，并删除所有框架。

- 在“目标”文本框中输入一个目标。

设置按钮元件或实例的替代文本

在从网页下载图像时，替代文本将出现在图像占位符上方或图像占位符附近；如果下载失败，则替代文本将替换图像。如果用户将浏览器设置为不显示图像，则替代文本也会替换图形。替代文本可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。您可以在“属性”检查器中设置按钮元件或实例的替代文本。

提示 帮助具有视力障碍人士的应用程序能够使用可听见的声音朗读浏览器中网页上的图形的替代文本。 对于替代文本，请使用简捷而有意义的图形元素的说明。

若要在按钮编辑器中设置按钮元件的替代文本：

1 执行下列操作之一以便在按钮编辑器中打开按钮：

- 双击工作区中的按钮实例。
- 在“库”面板中，双击按钮预览或按钮元件旁边的元件图标。

2 在“属性”检查器中，输入要在浏览器中显示为替代文本的文本。

注意：更改按钮元件的替代文本不会更改该元件的已指定了唯一替代文本的现有按钮实例的替代文本。这也适用于对按钮元件的目标和 URL 所做的更改。

若要设置工作区中的按钮实例的替代文本：

1 在工作区中选择按钮实例。
2 在 “属性” 检查器的 “替代文本” 文本框中输入描述。

创建导航栏

导航栏是指提供到网站不同区域的链接的一组按钮。它通常在整个站点保持一致，从而可以提供一种固定的导航方法，而不管用户处在站点中的什么位置上。所有网页的导航栏外观都是一样的，但在某些情况下，这些链接可能会特定于每个页面的功能。

您可以在 Fireworks 中制作导航栏，方法是：首先在按钮编辑器中创建一个按钮元件，然后将该元件的实例放到工作区中。

若要创建基本导航栏：

1 创建一个按钮元件。有关更多信息，请参阅第 167 页的 “创建按钮元件”。
2 从 “库” 面板中，将该元件的一个实例 （副本）拖到工作区中。
3 执行下列操作之一以便制作一个按钮实例副本：
   - 选择该按钮实例，然后选择 “编辑” > “克隆”。
   - 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动该按钮实例。
4 按住 Shift 键并拖动按钮可使其水平或垂直对齐。如果要进行更为精确的控制，请使用箭头键来移动实例。
5 重复步骤 3 和 4，创建其它按钮实例。
6 选择每个实例，然后使用 “属性” 检查器为其指定唯一的文本、 URL 和其它属性。

创建弹出菜单

当用户将指针移到触发网页对象 （如切片或热点）上或单击这些对象时，浏览器中将显示弹出菜单。您可以将 URL 链接附加到弹出菜单项以便于导航。例如，可以使用弹出菜单来组织与导航栏中的某个按钮相关的若干个导航选项。 您可以根据需要在弹出菜单中创建任意多级子菜单。

每个弹出菜单项都以 HTML 或图像单元格的形式显示，并具有 “弹起” 状态和 “滑过” 状态，并且在这两种状态中都包含文本。若要预览弹出菜单，请按 F12 键在浏览器中预览。Fireworks 工作区中的预览不会显示弹出菜单。

关于 “弹出菜单编辑器”

“弹出菜单编辑器” 是一个带有选项卡的对话框，它会引导您完成整个创建弹出菜单的过程。它的许多用于控制弹出菜单特征的选项被组织在以下四个选项卡中：

“内容” 包含用于确定基本菜单结构以及每个菜单项的文本、 URL 链接和目标的选项。

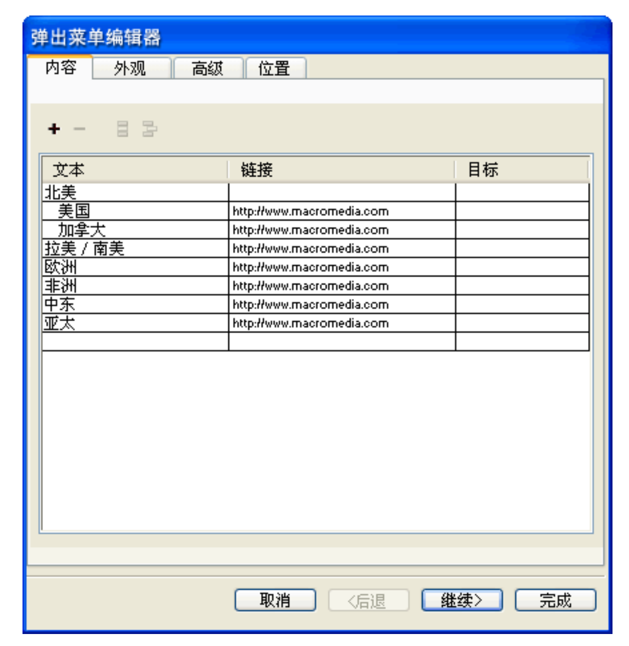
“外观” 包含可确定每个菜单单元格的 “弹起” 状态和 “滑过” 状态的外观，以及菜单的垂直和水平方向的选项。

“高级” 包含可确定单元格尺寸、边距、间距、单元格边框宽度和颜色、菜单延迟以及文字缩进的选项。

“位置” 包含可确定菜单和子菜单位置的选项：

- “菜单位置” 将相对于切片放置弹出菜单。预设位置包括切片的底部、右下部、顶部和右上部。

- “子菜单位置”将弹出子菜单放在父菜单的右侧或右下部，或者放在其底部。



根据弹出菜单的设计，您可能不需要使用 “弹出菜单编辑器”中所有的选项卡或选项。您可以随时编辑任意选项卡中的设置，但您至少应该在 “内容”选项卡中添加一个菜单项，才能创建可在浏览器中预览的菜单。

创建基本弹出菜单

在 “弹出菜单编辑器”的 “内容”选项卡上，您可以确定弹出菜单的基本结构和内容。其它 “弹出菜单编辑器”选项卡上的选项的当前或默认设置会在您创建菜单时应用于该菜单。

若要创建简单的弹出菜单：

1 选择一个热点或切片，它们将成为弹出 菜单的触发器区域。

2 执行下列操作之一以打开 “弹出菜单编辑器”：
   - 选择 “修改” > “弹出菜单” > “添加弹出菜单”。
   - 单击切片中间的行为手柄，然后选择 “添加弹出菜单”。

3 如果未显示 “内容”选项卡，请单击该选项卡。

4 单击 “添加菜单”按钮以添加一个空菜单项。

   您可以随时添加、删除和编辑单元格。

5 双击每个单元格并输入或选择适当的信息：

   “文本”指定该菜单项的文本。

   “链接”确定该菜单项的 URL。您可以输入自定义链接，也可以从 “链接”弹出菜单中选择一个链接（如果存在链接）。如果您已经为文档中的其它网页对象输入了 URL，则这些 URL 将在 “链接”弹出菜单中列出。

   “目标”指定 URL 的目标。可以输入自定义目标，也可以从 “目标”弹出菜单中选择一个预设目标。

在窗口中的最后一行输入内容后，会在该行的下面增加一个空行。

提示：若要从一个活动单元格定位到另一个单元格并继续输入信息，可按 Tab 键在单元格间移动，并使用向上箭头键和向下箭头键垂直滚动列表。

6 重复步骤 4 和 5，直到添加了所有菜单项。

7 您可以随意地删除菜单项，方法是高亮显示该项，然后单击 “删除菜单” 按钮。

8 执行下列操作之一：

- 单击 “继续” 移到 “外观” 选项卡，或者选择另一个选项卡继续生成弹出菜单。
- 创建弹出菜单的子菜单项目。有关信息，请参阅第 177 页的“创建弹出菜单内的子菜单”。
- 单击 “完成” 关闭 “弹出菜单编辑器”，完成弹出菜单的创建工作。

在工作区中，您为其生成弹出菜单的热点或切片会显示一条蓝色行为线，该行为线附加在弹出菜单的顶级菜单轮廓上。

注意：若要查看弹出菜单，必须按 F12 键在浏览器中预览。 Fireworks 工作区中的预览不会显示弹出菜单。

创建弹出菜单内的子菜单

在 “弹出菜单编辑器” 中，使用 “内容” 选项卡上的 “缩进菜单” 和 “左缩进菜单” 按钮可以创建子菜单 - 即当用户将指针滑过或单击另一个弹出菜单项时显示的弹出菜单。您可以根据需要创建足够多级子菜单。

若要创建弹出子菜单：

1 打开 “弹出菜单编辑器” 的 “内容” 选项卡并创建菜单项。同时创建您希望用作子菜单的菜单项，并将其直接放在将拥有它们的菜单项下。有关更多信息，请参阅第 176 页的 “创建基本弹出菜单”。

2 单击以高亮显示要使其成为子菜单项的弹出菜单项。



3 单击“缩进菜单”按钮，将该项指定为菜单项列表中恰好位于其上面的菜单项下的子菜单项。

4 若要将下一项目添加到子菜单，先高亮显示它，然后单击 “缩进菜单”。

所有在同一级别上缩进的相邻项构成单个弹出子菜单。

5 您可以随时高亮显示一个菜单或子菜单项，然后单击 “添加菜单” ，在紧邻该高亮显示项的下方插入一个新项。

6 执行下列操作之一：

- 单击 “继续” 移动到下一个选项卡，或者选择其它选项卡继续生成弹出菜单。
- 单击 “完成” 关闭 “弹出菜单编辑器”。

创建弹出子菜单的弹出子菜单：

1 在 “弹出菜单编辑器” 的 “内容” 选项卡上，高亮显示一个子菜单项。有关更多信息，请参阅前面的步骤。

2 单击 “缩进菜单” 按钮将该项再次缩进，以使其从上方的相邻子菜单项缩进。

您可以继续缩进，以便根据需要创建任意多级嵌套的子菜单。

将菜单项移到较高级别的子菜单或主弹出菜单中：

1 在 “弹出菜单编辑器” 的 “内容” 选项卡上，高亮显示该菜单项。

2 单击 “左缩进菜单” 按钮。

有关控制子菜单位置的更多信息，请参阅第 181 页的 “控制弹出菜单和子菜单的位置”。

3 执行下列操作之一完成弹出菜单的创建或继续生成它：

- 单击 “继续” 移到 “外观” 选项卡，或者选择另一个选项卡继续生成弹出菜单。
- 单击 “完成” 关闭 “弹出菜单编辑器”。

在工作区中，您为其生成弹出菜单的热点或切片会显示一条蓝色行为线，该行为线附加在弹出菜单的顶级菜单轮廓上。

注意： 若要查看弹出菜单，请按 F12 键在浏览器中预览。Fireworks 工作区中的预览不会显示弹出菜单。

若要在弹出菜单中移动项目：

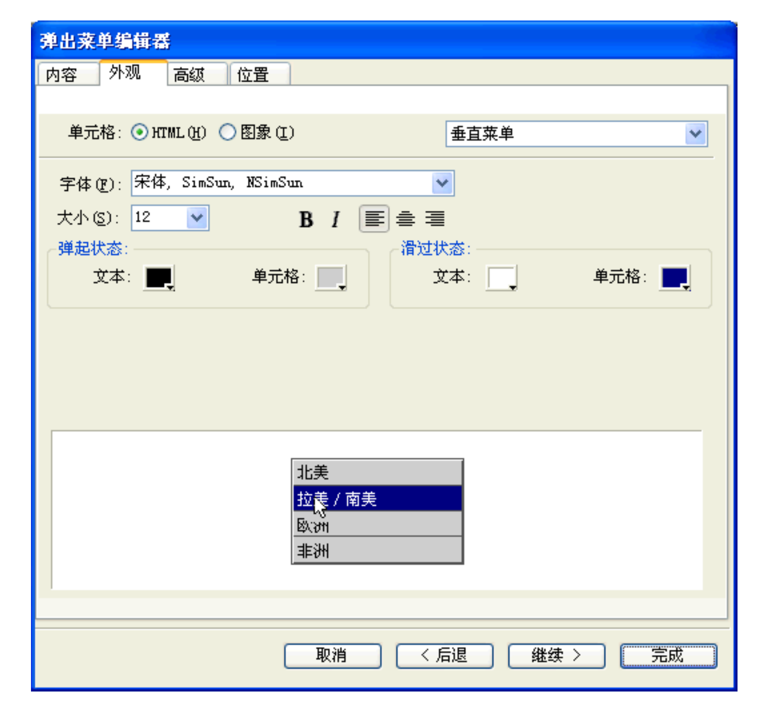
1 在 “弹出菜单编辑器” 中，使所需弹出菜单处于显示状态，单击 “内容” 选项卡。

2 将该菜单项拖到列表中的新位置。

3 单击 “完成”。

设计弹出菜单的外观

在创建了基本菜单和可选子菜单之后，即可在 “弹出菜单编辑器” 的 “外观” 选项卡上，对文本进行格式设置，对 “滑过状态” 和 “弹起状态” 应用图形样式，并选择垂直或水平方向。



若要设置弹出菜单的方向：

1 在 “弹出菜单编辑器” 中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击 “外观” 选项卡。

有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第 182 页的“编辑弹出菜单”。

2 从 “方向” 弹出菜单中选择 “垂直菜单” 或 “水平菜单”。

若要设置弹出菜单是基于 HTML 还是基于图像：

1 在 “弹出菜单编辑器” 中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击 “外观” 选项卡。

   有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第182页的“编辑弹出菜单”。

2 选择 “单元格” 选项：

   “HTML” 仅使用 HTML 代码设置菜单的外观。该设置产生的页面具有较小的文件大小。

   “图像” 为您提供一组精选的图形图像样式，可用作单元格的背景。该设置产生的页面具有较大的文件大小。

   注意：您可以通过创建自定义弹出菜单样式，向该组样式中添加样式。有关更多信息，请参阅第 179 页的 “添加弹出菜单样式”。

若要在当前弹出菜单中设置文本格式：

1 在 “弹出菜单编辑器” 中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击 “外观” 选项卡。

   有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第182页的“编辑弹出菜单”。

2 从 “大小” 弹出菜单中选择预设大小，或者在 “大小” 文本框中输入一个值。

   注意：如果在 “弹出菜单编辑器” 的 “高级” 选项卡中，单元格宽度和高度都设置为 “自动”，则将由文本大小来确定与该菜单项关联的图形的大小。

3 从 “字体” 弹出菜单中选择一个系统字体组，或者输入自定义字体的名称。

   注意：选择字体时要十分小心。如果查看您的网页的用户在其系统上未安装您选择的字体，则他们的 Web 浏览器中将显示替代字体。

4 您可以随时单击文本样式按钮以应用粗体或斜体样式。

5 单击对齐按钮使文本左对齐、右对齐或居中对齐。

6 从 “文本” 颜色框中选择文本颜色。

若要设置菜单单元格的外观：

1 在 “弹出菜单编辑器” 中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击 “外观” 选项卡。

   有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第182页的“编辑弹出菜单”。

2 针对每种状态选择文本和单元格颜色。

3 如果已选择 “图像” 作为单元格类型，请针对每种状态选择一种图形样式。

4 执行下列操作之一：

   - 单击 “继续” 移动到 “高级” 选项卡，或者选择其它选项卡继续生成弹出菜单。
   - 单击 “完成” 关闭 “弹出菜单编辑器”。

   在工作区中，您为其生成弹出菜单的热点或切片会显示一条蓝色行为线，该行为线附加在弹出菜单的顶级菜单轮廓上。

   注意：若要查看弹出菜单，请按 F12 键在浏览器中预览。Fireworks 工作区中的预览不会显示弹出菜单。

添加弹出菜单样式

可以向 “弹出菜单编辑器” 中添加自定义单元格样式。当选择 “图像” 选项作为单元格类型（这将设置弹出菜单使其在它们的单元格中使用图形背景）时，就可以将自定义单元格样式与 “外观” 选项卡上的预设选择一起使用了。

若要向“弹出菜单编辑器”中添加自定义单元格样式：

1 将笔触、填充、纹理和动态效果的任意组合应用于对象，然后使用“样式”面板将该组合保存为样式。有关更多信息，请参阅第 136 页的“创建和删除样式”。

2 在“样式”面板中选择该新样式，然后从“样式”面板的“选项”菜单中选择“导出样式”。

3 导航到硬盘上的 Nav Menu 文件夹，如果需要，可重命名该样式文件，然后单击“保存”。

注意：Nav Menu 文件夹的确切位置会因操作系统的不同而不同。有关更多信息，请参阅第 247 页的“使用配置文件”。

当您返回到“弹出菜单编辑器”的“外观”选项卡并选择了“图像”单元格背景选项时，就可以将该新样式与弹出菜单单元格的“弹起状态”和“滑过状态”的预设样式一起使用了。

设置高级弹出菜单属性

“弹出菜单编辑器”的“高级”选项卡提供了用于控制以下各项的附加设置：单元格大小、边距和间距，文字缩进，菜单消失延时，以及边框宽度、颜色、阴影和高亮。



若要为当前弹出菜单设置高级单元格属性：

1 在“弹出菜单编辑器”中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击“高级”选项卡。

有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第182页的“编辑弹出菜单”。

2 从“自动 / 像素”弹出菜单中选择宽度或高度约束：

“自动”强制单元格高度符合在“弹出菜单编辑器”的“外观”选项卡中设置的文本大小，并强制单元格宽度符合包含最长文本的菜单项。

“像素”允许您以像素为单位在“单元格宽度”和“单元格高度”文本框中输入特定尺寸。

3 在“单元格边距”文本框中输入一个值，用以确定弹出菜单文本和单元格边缘之间的距离。

4 在“单元格间距”文本框中输入一个值，用以设置菜单单元格之间的间距。

5 在“文字缩进”文本框中输入一个值，用于设置弹出菜单文本的缩进量。

6 在“菜单延迟”文本框中输入一个值，用以设置当指针从菜单移开后，菜单仍保持可见的时间量（单位为毫秒）。

7 设置弹出边框属性：

“显示边框”允许您显示或隐藏弹出菜单边框。如果该选项未选定，则将禁用下列选项。

“边框宽度”设置弹出菜单边框的宽度。

“边框颜色”、“阴影”和“高亮”允许您修改弹出菜单边框的颜色。

注意：如果在“外观”选项卡上选择了“图像”单元格类型，则上述许多选项会被禁用。

8 执行下列操作之一完成弹出菜单的创建或继续生成它：

- 单击“继续”移动到“位置”选项卡，或者选择其它选项卡继续生成弹出菜单。
- 单击“完成”关闭“弹出菜单编辑器”。在工作区中，您为其生成弹出菜单的热点或切片会显示一条蓝色行为线，该行为线附加在弹出菜单的顶级菜单轮廓上。

注意：若要查看弹出菜单，请按 F12 键在浏览器中预览。Fireworks 工作区中的预览不会显示弹出菜单。

控制弹出菜单和子菜单的位置

“弹出菜单编辑器”的“位置”选项卡使您可以指定弹出菜单的位置。当“网页层”可见时，您还可以通过在工作区中拖动顶级弹出菜单的轮廓来调整其位置。



若要使用“弹出菜单编辑器”设置弹出菜单的位置：

1 在“弹出菜单编辑器”中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击“位置”选项卡。

 有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第182页的“编辑弹出菜单”。

2 执行下列操作之一定义菜单位置：

 ■ 单击“位置”按钮以相对于触发弹出菜单的切片来调整菜单的位置。

 ■ 输入 x 和 y 坐标。如果坐标为 (0,0)，则使弹出菜单的左上角和触发它的切片或热点的左上角对齐。

3 执行下列操作之一：

 ■ 如果有子菜单，可以按照下一步骤中的说明调整它们的位置。

 ■ 单击“后退”修改其它选项卡中的属性。

 ■ 单击“完成”关闭“弹出菜单编辑器”。

使用“弹出菜单编辑器”设置弹出子菜单的位置：

1 在“弹出菜单编辑器”中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击“位置”选项卡。

 有关在“弹出菜单编辑器”中打开现有弹出菜单的信息，请参阅第 182 页的“编辑弹出菜单”。

2 执行下列操作之一定义子菜单的位置：

 ■ 单击“子菜单位置”按钮以相对于触发该子菜单的弹出菜单项调整子菜单的位置。

 ■ 输入 x 和 y 坐标。如果坐标为 (0,0)，则会将弹出子菜单的左上角和触发它的菜单或菜单项的右上角对齐。

3 执行下列操作之一：

 ■ 若要相对于触发子菜单的父菜单项来安排每个子菜单的位置，请为子菜单位置撤消选择“放在同一位置”选项。

 ■ 若要相对于父弹出菜单来安排每个子菜单的位置，请选择“放在同一位置”。

4 单击“完成”关闭“弹出菜单编辑器”，或者单击“后退”修改其它选项卡中的属性。

若要通过拖动弹出菜单来为其设置位置：

1 如果需要，请执行下列操作之一以显示“网页层”：

 ■ 单击“工具”面板中的“显示切片和热点”按钮。

 ■ 在“层”面板中，单击包含眼睛图案的列。

2 选择作为弹出菜单的触发器的网页对象。

3 将弹出菜单的轮廓拖到工作区中的其它位置。

编辑弹出菜单

在“弹出菜单编辑器”中，可以编辑或更新弹出菜单的内容，重新排列菜单项，或者更改四个选项卡中任一选项卡上的其它属性。

若要在“弹出菜单编辑器”中编辑弹出菜单：

1 如果需要，请执行下列操作之一以显示“网页层”：

 ■ 单击“工具”面板中的“显示切片和热点”按钮。

 ■ 在“层”面板中，单击包含眼睛图案的列。

2 选择弹出菜单所附加到的切片。

3 在工作区中双击弹出菜单的蓝色轮廓。

即会打开 “弹出菜单编辑器”，并显示您的弹出菜单项。

4 在四个选项卡中的任一选项卡上进行所需修改，然后单击 “完成”。

若要更改弹出菜单项：

1 在 “弹出菜单编辑器”中，使所需弹出菜单处于显示状态，单击 “内容”选项卡。

2 双击 “文本”、“链接”或 “目标”文本框并编辑菜单文本。

3 在项目列表外单击以应用所做更改。

4 单击 “完成”。

若要在弹出菜单中移动项目：

1 在 “弹出菜单编辑器”中，使所需弹出菜单处于显示状态，单击 “内容”选项卡。

2 将该菜单项拖到列表中的新位置。

3 单击 “完成”。

关于导出弹出菜单

Fireworks 生成了在 Web 浏览器中查看弹出菜单所需的所有 JavaScript。在将包含弹出菜单的 Fireworks 文档导出为 HTML 时，同时会将一个名为 mm_menu.js 的 JavaScript 文件导出到与该 HTML 文件相同的位置。

在上传文件时，应该将 mm_menu.js 上传到与包含该弹出菜单的网页相同的位置。如果希望将该文件发送到其它位置，必须在 Fireworks HTML 代码中更新引用 mm_menu.js 的超级链接，以便反映自定义位置。如果您的文档中包含若干个弹出菜单，或者您有若干个包含弹出菜单的文档，则 Fireworks 并不创建额外的 mm_menu.js 文件；对于所有文档中的所有菜单，仅使用一个文件。

当您包含子菜单时，Fireworks 会生成一个名为 arrows.gif 的图像文件。该图像是一个出现在菜单项旁边的小箭头，它告诉用户存在一个子菜单。无论文档中包含多少个子菜单，Fireworks 总是使用同一个 arrows.gif 文件。

有关导出 HTML 和 JavaScript 的更多信息，请参阅第 220 页的 “导出 HTML”。

第 11 章
创建动画

动画图形可以为网站增加一种活泼生动、复杂多变的外观。在 Macromedia Fireworks MX 2004 中，您可以创建包含活动的横幅广告、徽标和卡通形象的动画图形。例如，可以在徽标淡入淡出的同时让公司的吉祥物在网页上来回跳动。

在 Fireworks 中制作动画的一种方法是通过创建元件并不停地改变它们的属性来产生运动的错觉。一个元件就像是一个演员，其动作是由您设计的。每个元件的动作都储存在一个帧中。当按顺序播放所有帧时，就成了动画。

可以对元件应用不同的设置以逐渐改变连续帧的内容。可以让一个元件在画布上来回移动、淡入或淡出、变大或变小或者旋转。

因为单个文件中可以有多个元件，这样就可以创建一个不同类型的动作同时发生的复杂动画。

“优化”面板可以设置优化和导出设置以控制文件的创建。 Fireworks 可以将动画作为 GIF 动画文件或 Flash SWF 文件导出。您也可以将 Fireworks 动画直接导入到 Macromedia Flash 中进一步编辑。

制作动画

在 Fireworks 中，可以通过向称为动画元件 的对象分配属性来创建动画。一个元件的动画被分解成多个帧，帧中包含组成每一步动画的图像和对象。一个动画中可以有一个以上的元件，每个元件可以有不同的动作。不同的元件可以包含不同数目的帧。当所有元件的所有动作都完成时，动画就结束了。

若要在 Fireworks 中使用动画元件制作动画：

1 创建一个动画元件，既可以从头开始创建动画元件，也可以将现有的对象转换为动画元件。有关更多信息，请参阅第 186 页的 “创建动画元件”。

2 使用 “属性”检查器或 “动画”对话框输入动画元件的设置。可以设置移动的角度和方向、缩放、不透明度 （淡入或淡出）以及旋转的角度和方向。有关更多信息，请参阅第 186 页的 “编辑动画元件”。

   注意：移动的角度和方向选项只能在 “动画”对话框中找到。

3 使用 “帧”面板中的 “帧延时”控件设置动画动作的速度。有关更多信息，请参阅第 189 页的 “设置帧延时”。

4 将文档优化为 GIF 动画文件。有关更多信息，请参阅第 194 页的 “优化动画”。

5 将文档作为 GIF 动画文件或者 SWF 文件导出，或者保存为 Fireworks PNG 文件并导入到 Macromedia Flash 中进一步编辑。有关更多信息，请参阅第 195 页的 “动画导出格式”。

使用动画元件

动画元件在 Fireworks 文件中表演的动作看起来就像演员在电影中表演。例如，在三只鹅飞翔于天空中这幅动画中，每只鹅都是一个演员。

动画元件可以是您创建或导入的任何对象，并且一个文件中可以有许多元件。每个元件都有它自己的属性并可独立运动。所以，可以创建在其它元件淡入淡出或收缩时在屏幕上移动的元件。

不是动画的每个方面都需要使用元件。但是，为在多个帧中出现的图形使用元件和实例有很多优点，除了本章中谈到的其它优点外，还包括可以使动画文件变得更小。

可以随时使用 “动画” 对话框或 “属性” 检查器更改动画元件的属性。还可以在 “元件编辑器” 中编辑元件的图片。“元件编辑器” 可以在不影响文档其它部分的情况下编辑元件。通过移动元件的运动路径，还可以更改元件的运动路线。

因为动画元件被自动放到库中，所以可以重新使用它们创建其它动画。

创建动画元件

创建了动画元件后，就可以设置属性以决定动画中的帧数和动作类型（如缩放或旋转）。默认情况下，一个新的动画元件有五个帧，每个帧的延迟时间为 0.07 秒。

若要创建动画元件：

1 选择 “编辑” > “插入” > “新建符号”。

2 在 “符号属性” 对话框中，输入新元件的名称。

3 选择 “动画” 并单击 “确定”。

4 在 “元件编辑器” 中，使用绘图或文本工具创建一个新对象。

  可以绘制一个矢量对象或位图对象。

5 关闭 “元件编辑器” 窗口。

  Fireworks 将元件放入库中，并将一个副本放在文档的中间位置。

可以使用 “属性” 检查器中的 “帧” 滑块向元件中添加新的帧。如果 “属性” 检查器尚未打开，可选择 “窗口” > “属性” 将其打开。

若要将对象转换为动画元件：

1 选择该对象。

2 选择 “修改” > “动画” > “选择动画”。

3 在对话框中输入所需的设置。有关设置的更多信息，请参阅第 186 页的 “编辑动画元件”。

  动画控件出现在对象的定界框上，而元件的副本添加到库中。

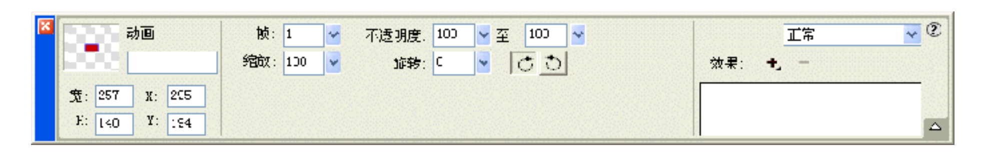
编辑动画元件

可以处理动画元件的属性，使网站富有生气。可以更改元件中从动画速度到不透明度和旋转的各种属性。通过处理这些属性，可以使元件显示为旋转、加速、淡入淡出或者是这些动作的任意组合。

所有动画元件的关键属性是其帧数。该属性确定元件分几步来完成其动画。当您设置元件的帧数时，Fireworks 自动将所需的帧数添加到文档中以完成动作。如果元件需要的帧比动画中现有的帧多， Fireworks 会询问您是否需要添加额外的帧。

更改动画属性

可以使用 “动画” 对话框或 “属性” 检查器来更改动画属性。



“属性” 检查器中的动画元件属性

可以编辑动画元件的下列任何属性：

帧是您希望在动画中包含的帧数。尽管滑块限制的最大值为 250，但您可以在 “帧” 文本框中输入任何想要的数字。默认值为 5。

移动是您希望每个对象移动的距离 （以像素为单位）。此选项只在“动画”对话框中才有。尽管默认值为 72，但您可以在 “移动” 文本框中输入任何想要的数字。移动是线性的，因此没有关键帧 （与 Macromedia Flash 和 Director 不同）。

方向是您希望对象移动的方向 （以度为单位）。值的范围从 0 到 360 度。此选项只在 “动画” 对话框中才有。

通过拖动对象的动画手柄也可以更改 “移动” 和 “方向” 的值 （请参阅第 188 页的 “编辑元件运动路径”）。

缩放是从开始到完成大小变化的百分比。尽管默认值为 100%，但您可以在 “缩放” 文本框中输入任何想要的数字。若要将对象从 0 缩放到 100%，原始对象必须非常小；建议使用矢量对象。

不透明度是从开始到完成淡入或淡出的度数。值的范围从 0 到 100，默认值为 100%。创建淡入 / 淡出需要相同元件的两个实例 - 一个播放淡入，另一个播放淡出。

旋转是从开始到完成元件旋转的数量 （以度为单位）。值的范围从 0 到 360 度。要想让元件旋转不止一圈，可以输入更高的值。默认值为 0 度。

“顺时针” 和 “逆时针”表示对象的旋转方向。“顺时针” 表示顺时针旋转，“逆时针” 表示逆时针旋转。

若要更改动画元件的属性：

1 选择一个动画元件。

2 选择 “修改” > “动画” > “设置” 打开 “动画” 对话框，或者如果 “属性” 检查器尚未打开，可选择 “窗口” > “属性” 将其打开。

3 更改所需的属性。

4 如果正在使用 “动画” 对话框，单击 “确定” 接受更改的属性。

删除动画

通过从库中删除动画元件或者删除元件中的动画，可以删除动画。

若要从库中删除元件：

1 在 “库” 面板中，选择要删除的动画元件。

2 将元件拖到右下角的垃圾桶图标上。

若要删除所选动画元件中的动画：

- 选择 “修改” > “动画” > “删除动画”。

  元件变成图形元件，不再有动画属性。如果以后将元件重新转换为动画元件，以前的动画设置将恢复。

编辑元件图形

不仅可以更改元件图形的属性，还可以更改图形本身。在“元件编辑器”中可以编辑元件图形。在 “元件编辑器”中可以使用任何绘图、文本或颜色工具来编辑图形。 在 “元件编辑器”中工作时，只有所选元件会受到影响。

元件是库项目。因此，如果更改其中一个实例的外观，所有其它实例也会更改。

若要更改所选元件的图形属性：

1 执行下列操作之一打开元件编辑器：

- 双击元件对象。
- 选择 “修改” > “符号” > “编辑符号”。
- 单击 “动画”对话框中的 “编辑”按钮。

2 修改动画元件并适当更改任何文本、笔触、填充和效果。

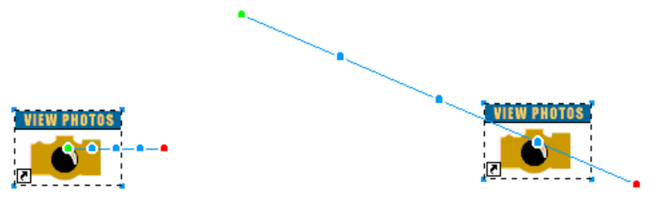
3 关闭 “元件编辑器”。

编辑元件运动路径

当选择一个动画元件时，它有一个唯一的定界框并附加了一个指示元件移动方向的运动路径。

运动路径上的绿点表示起始点，而红点表示结束点。路径上的蓝点代表帧。例如，一个有五个帧的元件的路径上会有一个绿点、三个蓝点和一个红点。对象在路径上的位置表示当前帧。因此，如果对象出现在第三个点上，则第 3 帧就是当前帧。

通过改变路径的角度可以改变运动的方向。



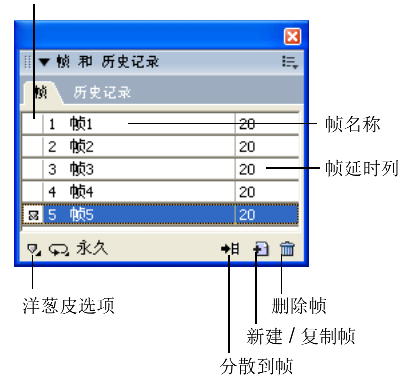
若要改变移动或方向：

- 将元件的一个动画起始手柄或结束手柄拖到新位置。绿点表示起始点，红点表示结束点。

  按住 Shift 键并拖动可将移动方向限制为 45 度的增量。

使用帧

通过创建多个帧可以生成动画。使用 “帧” 面板可以看到每个帧的内容。“帧” 面板是创建和组织帧的地方。可以命名帧、重新组织它们、手动设置动画的定时以及将对象从一个帧移到另一个帧。



每个帧也都有若干相关的属性。通过设置帧延时或隐藏帧，可以在制作和编辑过程中使动画达到自己想要的效果。

设置帧延时

帧延时决定当前帧显示的时间长度。它以一秒的百分之几为单位来指定。例如，如果设置为 50，则帧显示 0.5 秒；如果设置为 300，则帧显示 3 秒。

若要设置帧延时值：

1 选择一个或多个帧：
   - 若要选择一系列相邻的帧，请按住 Shift 键并单击第一帧和最后一帧的名称。
   - 若要选择一系列不相邻的帧，请按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 并单击每一帧的名称。

2 执行下列操作之一：
   - 从 “帧” 面板的 “选项” 菜单中选择 “属性”。
   - 双击帧延时列。

   “帧属性” 弹出窗口出现。

3 为帧延时输入一个值。

4 按 Enter 键或在面板外单击以关闭弹出窗口。

显示和隐藏要播放的帧

可以显示或隐藏要播放的帧。如果帧是隐藏的，它在播放时不显示出来并且不导出。

若要显示或隐藏帧：

1 执行下列操作之一：
   - 从 “帧” 面板的 “选项” 菜单中选择 “属性”。

- 双击帧延时列。

“帧属性”弹出窗口出现。

2 取消选择 “导出时包括”。

并显示一个红色的 X 代替帧延时时间。

3 按 Enter 键或在 “帧延时”弹出窗口外单击关闭窗口。

命名动画帧

当您设置动画时，Fireworks 会创建适当数目的帧并在“帧”面板中显示它们。默认情况下，这些帧命名为第 1 帧、第 2 帧，依此类推。当您在面板中移动帧时， Fireworks 会按照新的顺序重命名每一帧。

最好对帧进行命名以便于引用和跟踪它们。这样一来，就始终可以确定哪个帧包含动画的哪个部分。移动重命名的帧不会对名称产生影响；它会保持相同。

若要更改帧的名称：

1 在 “帧”面板中，双击帧的名称。

2 在弹出文本框中，输入一个新名称然后按 Enter 键。

添加、移动、复制和删除帧

可以在 “帧”面板中添加、复制、删除帧和改变帧的顺序。

若要添加新的帧：

- 单击 “帧”面板底部的 “新建 / 复制帧”按钮。

若要按顺序向特定的位置添加帧：

1 从 “帧”面板的 “选项”菜单中选择 “添加帧”。

2 输入要添加的帧的数目。

3 选择要插入帧的位置：在当前帧之前、之后或是在开头或结尾。然后单击 “确定”。

若要创建帧的副本：

- 将一个现有帧拖到 “帧”面板底部的 “新建 / 复制帧”按钮上。

若要复制所选帧并按顺序放置它：

1 从 “帧”面板的 “选项”菜单中选择 “复制帧”。

2 输入要为所选帧创建的副本数，选择插入复制帧的位置，然后单击 “确定”。

当希望对象在动画的其它部分重新出现时，复制帧很有用。

若要重新排列帧的顺序：

- 将帧依次拖到列表中的新位置。

若要删除所选帧，请执行下列操作之一：

- 单击 “帧”面板中的 “删除帧”按钮。
- 将帧拖到 “删除帧”按钮上。
- 从 “帧”面板的 “选项”菜单中选择 “删除帧”。

在“帧”面板中移动所选对象

可以使用“帧”面板将对象移动到另一个帧。只在单个帧中出现的对象在动画播放时看起来象是消失了。可以移动对象，使它们在动画中的不同位置出现或消失。

若要将所选对象移动到另一个帧：

- 在“帧”面板中，将选取指示器（帧延时时间右边的蓝色小方块）拖到新的帧上。

在帧间共享层

层将 Fireworks 文档分成不连续的平面，就像描图纸的不同覆盖面。在动画中，可以使用层来组织构成动画的布景或背景的对象，这样就可以很方便地编辑某个层上的对象，使它们不会影响动画的其它部分。有关更多信息，请参阅第 111 页的“使用层”。

如果希望对象在动画中一直出现，可将它们放置在某一层上，然后使用“层”面板在帧间共享该层。当一个层在各帧间共享时，该层中的所有对象在每个帧中都是可见的。

您可以从任何帧中编辑共享层上的对象；编辑结果会在所有其它帧中反映出来。



在本示例中，红色正方形层是帧间共享的。

若要在帧间共享层：

1 双击层。

2 选择“共享交叠帧”。

注意：共享层中的所有内容都出现在每个帧中。

若要禁止在帧间共享层：

1 双击共享层。

2 取消选择“共享交叠帧”。

3 就如何将对象复制到帧选择下列选项之一：

- 将共享层的内容只保留在当前帧中。
- 将共享层的内容复制到所有帧中。

查看特定帧中的对象

使用 “层”面板中的 “帧”弹出菜单可以轻松地查看特定帧中的对象。

若要查看特定帧中的对象：

- 从 “层”面板底部的 “帧”弹出菜单中选择所需的帧。



所选帧中的所有对象即会在 “层”面板中列出并显示在画布上。

使用 “洋葱皮”

使用 “洋葱皮”可以查看当前所选帧之前和之后的帧的内容。可以很流畅地使对象变为动画，而不用在对象中来回跳跃。洋葱皮 一词来源于一种传统的动画技术，即使用很薄的、半透明的描图纸来查看动画序列。

“洋葱皮”打开后，当前帧之前或之后的帧中的对象会变暗，以便与当前帧中的对象区别开来。

默认情况下，“多帧编辑”是启用的，这意味着不用离开当前帧就可以选择和编辑其它帧中变暗的对象。可以使用 “选择后方对象”工具按顺序选择帧中的对象。

若要调整当前帧之前和之后的可见帧的数目：

1 单击 “帧”面板中的 “洋葱皮”按钮。

2 选择显示选项：

“无洋葱皮”关闭洋葱皮，只显示当前帧的内容。

“显示下一帧”显示当前帧和下一帧的内容。

“之前和之后”显示当前帧和与当前帧相邻的帧的内容。

“显示所有帧”显示所有帧的内容。

“自定义”设置自定义帧数并控制 洋葱皮的不透明度。

“多帧编辑”可以选择和编辑所有可见对象。如果取消选择此选项，则只选择和编辑当前帧中的对象。

补间

补间 是一个传统的动画术语，它描述了这样的过程：主要的动画制作者只绘制关键帧 （包含重大变化的帧），而助手则绘制关键帧之间 的帧。

在 Fireworks 中，补间混合了同一元件的两个或更多的实例，使用插值属性创建中间的实例。补间是一个手动过程，对于在画布上做更复杂的移动的对象以及 “动态效果”在动画的每一帧都改变的对象很有用。

例如，可以补间一个对象，使它看起来沿一条线性路径移动。

补间实例：

1 选择画布上同一图形元件的两个或更多的实例。不要选择不同元件的实例。

2 选择 “修改” > “符号” > “补间实例”。

3 在 “补间实例”对话框中输入要插入到原始帧之间的补间步骤的数目。

4 若要将补间对象分散到不同的帧中，请选择 “分散到帧”并单击 “确定”。

如果选择不将对象分散到不同的帧，则可以在以后通过选择所有实例并单击 “帧”面板中的 “分散到帧”按钮来执行此操作。

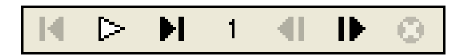
注意：多数情况下，使用动画元件比补间更可取。有关更多信息，请参阅第 186 页的 “使用动画元件”。

预览动画

在制作动画的过程中可以预览动画以查看它的进展情况。也可以在优化处理后预览动画，查看它在 Web 浏览器中的样子。

若要在工作区中预览动画：

- 使用显示在文档窗口底部的帧控件。



帧控件

预览动画时请注意下列事项：

- 若要设置每一帧在文档窗口中显示的时间长度，请在 “帧”面板中输入帧延时设置。
- 导出时不包括的帧不会出现在预览中。
- 在“原始”视图中预览动画时显示的是高分辨率源图形，而不是导出文件所使用的优化预览。

若要在 “预览”视图中预览动画：

1 单击文档窗口左上角的 “预览”按钮。

2 使用帧控件。

注意：不建议在 “2 幅”或者 “4 幅”视图中预览动画。

若要在 Web 浏览器中预览动画：

- 选择 “文件” > “在浏览器中预览”，并从子菜单中选择一个浏览器。

注意：在 “优化”面板中必须选择 “GIF 动画”作为 “导出”文件格式，否则在浏览器中预览文档时将看不到动画。即使打算将动画以 SWF 文件或 Fireworks PNG 文件导入到 Flash 中，也必须这样做。

导出动画

设置了组成动画的元件和帧后，就可以将文件导出为动画了。 在导出文件之前，需要输入一些设置使动画的载入更容易、播放更流畅。可以设置播放设置（如循环和透明度），然后使用优化处理使导出文件更小和更容易下载。

注意：如果打算将动画导入到 Macromedia Flash 中进一步编辑，就不需要将它导出。 Flash 可直接导入 Fireworks PNG 源文件。有关更多信息，请参阅 Firework 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 "与其它应用程序一起使用"中的 "与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用"。

设置动画循环

"帧"面板中的 "循环"设置决定动画重复的次数。此功能可以使帧一遍又一遍地循环，因此可以将制作动画所需要的帧数减到最少。

若要设置所选动画的循环：

1 选择 "窗口" > "帧"显示 "帧"面板。

2 单击面板底部的 "GIF 动画循环"按钮。

3 选择动画第一遍播放后重复播放的次数。

例如，如果选择 4，则动画共播放 5 遍。"永久"不停地重复播放动画。

设置透明度

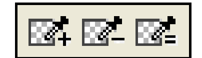
作为优化处理的一部分，可以使 GIF 动画文件中的一种或多种颜色在 Web 浏览器中显示为透明。这在需要网页背景或图像透过动画显示时很有用。

若要在 Web 浏览器中将一种颜色显示为透明：

1 如果 "优化"面板不可见，选择 "窗口" > "优化"。

2 在 "优化"面板的 "透明度"弹出菜单中，选择 "索引色透明"或 "Alpha 透明度"。有关这些选项的说明，请参阅第 211 页的 "使区域透明"。

3 使用 "优化"面板中的透明度工具选择透明的颜色。



优化动画

优化处理可以将文件压缩成最小的包以便快速载入和导出，从而极大地提高了在网站上下载的速度。

若要优化动画：

1 如果打算将动画作为 GIF 动画文件导出，请从 "优化"面板中选择 "GIF 动画"作为 "导出文件格式"。

如果面板不可见，请选择 "窗口" > "优化"。

2 设置 "调色板"、"抖动"或 "透明度"选项。有关优化选项的更多信息，请参阅第 205 页的 "优化 GIF、 PNG、 TIFF、 BMP 和 PICT 文件"。

3 在 "帧"面板中设置帧延时。有关更多信息，请参阅第 189 页的 "设置帧延时"。

动画导出格式

创建并优化了动画后，它就可以导出了。

GIF 动画可以使剪贴画和卡通图形达到最佳效果。有关导出 GIF 动画的信息，请参阅第 218 页的 “导出动画”。

您可以将动画导出为 Flash SWF 文件，然后再将其导入 Macromedia Flash。或者，您可以跳过导出步骤而将 Fireworks PNG 源文件直接导入 Flash。此选项使您可以最大程度地控制动画的导入方式。如果愿意，可以导入动画中的所有层和帧，然后在 Flash 中进一步编辑。有关更多信息，请参阅 Firework 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 “与其它应用程序一起使用” 中的 “与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用”。

还可以将动画中的帧或层作为多个文件导出。这在同一对象的不同层上有许多元件时很有用。例如，如果一个公司名称的每个字在图形中都是动态的，就可以将该名称的横幅广告作为多个文件导出。每个字都是独立于其它字的。有关将层或帧导出为多个文件的更多信息，请参阅第 219 页的 “导出帧或层”。

使用现有动画

可以使用现有的 GIF 动画文件作为 Fireworks 动画的一部分。可以通过两种方式使用文件：可将 GIF 导入至现有 Fireworks 文件，也可将 GIF 作为新文件打开。

当您导入 GIF 动画时， Fireworks 将它转换为一个动画元件并放在当前选定的帧中。如果该动画的帧比当前动画的帧多，可以选择自动添加更多的帧。

导入的 GIF 失去它们原来的帧延时设置，并采用当前文档的帧延时。由于导入的文件是一个动画元件，因此可以对它应用其它的动作。例如，可以导入一个人原地走的动画，然后应用方向和动作属性让这个人在屏幕上来回走动。

在 Fireworks 中打开一个 GIF 动画时，会创建一个新文件，并且 GIF 中的每一帧都放在一个单独的帧中。尽管 GIF 不是一个动画元件，但它确实保留了原始文件中的所有帧延时设置。

导入文件后，需要将文件格式设置为 GIF 动画，以便能够从 Fireworks 中导出动作。

若要导入 GIF 动画：

1 选择 “文件” > “导入”。

2 找到文件并单击 “打开”。

3 单击 “是” 向动画中添加其它的帧。

如果单击 “取消”，则只显示 GIF 动画的第一帧。尽管导入了整个文档，但必须添加其它的帧才能查看它。

若要打开 GIF 动画：

- 选择 “文件” > “打开” 并找到 GIF 文件。

将多个文件用作一个动画

Fireworks 可基于一组图像文件创建一个动画。例如，打开几个现有的图形并将它们放在同一文档中的不同帧中，就可以创建一个横幅广告。

若要打开多个文件作为一个动画：

1 选择 “文件” > “打开”。

2 按住 Shift 键并单击以选择多个文件。

3 选择“以动画打开”并单击“确定”。

Fireworks 在一个新的文档中打开这些文件，并按照您选择它们时的顺序将每个文件放在一个单独的帧中。

第 12 章
优化和导出

网页图形设计的最终目标是创建能够尽可能快地下载的精美图像。为此，必须在最大限度地保持图像品质的同时，选择压缩质量最高的文件格式。这种平衡就是优化，即寻找颜色、压缩和品质的最佳组合。

从 Macromedia Fireworks MX 2004 导出图形分两步进行：

- 首先，准备好要导出的文档或各个切片图形，方法是选择优化设置并对预览结果进行比较，在品质和文件大小之间确定一个可接受的平衡点。
- 然后，使用适合于它们在网页或其它位置的目标的导出设置，导出 （或者，在某些情况下保存）文档或各切片图形。

如果对优化和导出网页图形不熟悉，可以使用“导出向导”。该向导将带领您完成导出过程并提出设置方面的建议。它还显示“导出预览”，在这里您可以作为导出过程的一部分对文档进行优化。

如果您对优化和导出图形的任务驾轻就熟，则可能会希望在 Fireworks 中使用其它工具来进行优化和导出。对于优化，可使用 “优化”面板和文档窗口中的预览按钮。它们使您可以更好地控制优化过程。对于导出，可使用 “导出”对话框或 “快速导出”按钮。在某些情况下，可以只保存图形而不导出。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

“快速导出”按钮自动替您在 “导出”对话框中设置了适当的选项，从而使导出图形 （以便在其它应用程序中使用）变得很容易。将 Fireworks 与其它应用程序结合使用时，“快速导出”按钮可以简化设计工作流程。

关于优化

在 Fireworks 中优化图形涉及下列操作：

- 选择最佳文件格式。每种文件格式都有不同的压缩颜色信息的方法。为某些类型的图形选择适当的格式可以大大减小文件大小。
- 设置格式特定的选项。每种图形文件格式都有一组唯一的选项。可以用诸如色阶这样的选项来减小文件大小。某些图形格式 （如 GIF 和 JPEG）还具有控制图像压缩的选项。
- 调整图形中的颜色 （仅限于 8 位文件格式）。可以通过将图像局限于一个称为调色板的特定颜色集来限制颜色。然后，修剪掉调色板中未使用的颜色。调色板中的颜色越少意味着图像中的颜色也越少，从而致使使用该调色板的图像文件的文件大小越小。

应该尝试所有的优化控制来寻找图像品质和文件大小的最佳平衡点。

使用 “导出向导”

如果对优化和导出网页图形不太熟悉，可以使用 “导出向导”。使用 “导出向导”可以轻松导出图形，而无需了解优化和导出的细节。

“导出向导”带领您逐步完成优化和导出过程。回答关于文件目的地和预期用途的问题，然后“导出向导”将就文件类型和优化设置提出建议。

如果更愿意优化到目标文件大小，则 “导出向导”将优化导出的文件，使其适合您设置的大小限制。

当您对优化和导出操作更加娴熟后，您可能希望使用 “优化”面板和文档窗口中的预览按钮来优化图形。它们比 “导出向导”更方便，并且为熟悉优化过程的用户提供了更多的优化控制。用这种方式优化图形后，必须另外执行一个步骤才能导出 （或者，在某些情况下保存）图形。有关导出的更多信息，请参阅第 201 页的“在工作区中优化”或第 216 页的“从 Fireworks 导出”。有关保存的更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

若要使用 “导出向导”导出文档：

1 选择 “文件” > “导出向导”。

2 回答出现的任何问题，并在每个面板中单击 “继续”。

   Fireworks 就文件格式提出建议。

   提示：在第一个面板中选择 “目标导出文件大小”，以优化到最大的文件大小。

3 在向导的 “分析结果”窗口中单击 “退出”。

   “导出预览”打开，其中显示建议的导出选项。有关更多信息，请参阅第 198 页的 “使用“导出预览””。

使用 “导出预览”

当通过 “导出向导”访问时，“导出预览”显示为当前文档建议的优化和导出选项。当从 “文件”菜单中直接选择时，“导出预览”显示当前文档的导出设置 （在 “优化”面板中定义）。

“导出预览”的预览区域所显示的文档或图形与导出时的完全相同，该区域还估算当前导出设置下的文件大小和下载时间。

文件大小和下载时间估计

保存活动视图中的导出设置

预览选择的导出设置

所选导出图像的已保存选项设置

可以用拆分视图比较各种设置，以便在保持可接受的品质级别的同时找到最小的文件大小。还可以用 “优化到指定大小”向导限制文件大小。

当导出 GIF 动画或 JavaScript 变换图像时，预估的文件大小表示所有帧的总大小。

注意：若要增加 “导出预览”的重绘速度，请取消选择 “预览”。若要在更改设置时停止预览区域的重绘，请按 Esc 键。

若要使用 “导出预览”导出：

1 选择 “文件” > “导出预览”，打开 “导出预览”窗口。

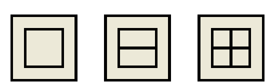
- 若要编辑优化设置，请单击 “选项”选项卡。有关此选项卡上提供的选项的信息，请参阅下面的步骤。
- 若要编辑导出图像的大小和区域，请单击“文件”选项卡，然后更改所需的设置。 有关此选项卡上提供的选项的信息，请参阅下面的步骤。
- 若要编辑图像的动画设置，请单击 “动画”选项卡，然后更改所需的设置。有关此选项卡上提供的选项的信息，请参阅下面的步骤。

2 使用对话框底部的“缩放”按钮在预览中放大或缩小。单击此按钮以激活“缩放”放大工具，然后在预览中单击以放大预览。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并单击该按钮可以缩小预览。

3 执行下列操作之一平移预览区域：

- 单击对话框底部的 “指针”按钮并在预览中拖动。
- 当 “缩放”指针处于活动状态时，按住空格键并在预览中拖动。

4 单击拆分视图按钮将预览区域分为两个或四个预览区，以便比较各种设置。



每个预览窗口可以显示具有不同导出设置的图形预览。

注意：如果在多个视图处于打开状态时执行缩放或移动操作，则所有视图将同时缩放和移动。

5 完成设置更改后，单击 “导出”。

6 在“导出”对话框中键入文件的名称，选择目标，根据需要设置任何其它选项，然后单击“保存”。

有关 “导出”对话框中的选项的更多信息，请参阅第 216 页的 “从 Fireworks 导出”。

若要使用 “导出预览”设置优化设置：

1 单击 “选项”选项卡。此处提供的大多数选项与 “优化”面板中的选项相似。有关这些选项的更多信息，请参阅第 202 页的 “使用优化设置”。



2 单击 “优化到指定大小向导”按钮以基于目标文件大小优化图形。

以千字节为单位输入文件大小并单击 “确定”。

“优化到指定大小向导”尝试用下列方法匹配要求的文件大小：

- 调整 JPEG 品质
- 修改 JPEG 平滑
- 改变 8 位图像中颜色的数目
- 更改 8 位图像中的抖动设置
- 启用或禁用优化设置

若要使用 “导出预览”设置导出图像的尺寸：

1 单击 “文件”选项卡。

2 指定缩放百分比或以像素为单位输入所需的宽度和高度。选择 “等比例”可按比例缩放宽度和高度。



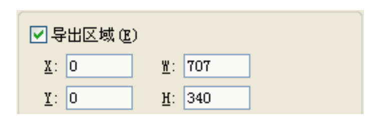
若要使用 “导出预览”来定义只导出部分图像：

1 单击 “文件”选项卡。

2 选择 “导出区域”选项并执行以下操作之一来指定导出区域：

- 拖动出现在预览周围的虚线框，直到它包围所需的导出区域为止。（在预览内拖动可将隐藏区域移动到视图中。）

- 输入导出区域边界的像素坐标。



若要使用 “导出预览” 设置动画设置：

1 单击 “动画” 选项卡。

2 使用以下方法来预览动画的帧：

- 若要显示单帧，请在对话框左侧的列表中选择所需的帧，或者使用对话框右下方的帧控件。
- 若要播放动画，请单击对话框右下方的 “播放 / 停止” 控件。

3 对动画进行编辑：

- 若要指定帧的处置方法，请在列表中选择所需的帧，然后从弹出菜单中选择一个选项 （由垃圾桶图标表示）。
- 若要设置帧延时，请在列表中选择所需的帧，并在 “帧延时” 字段中以百分之一秒为单位输入延迟时间。



- 若要将动画设置为反复播放，请单击 “循环” 按钮，并从弹出菜单中选择所需的重复次数。
- 选择 “自动裁剪” 选项将每一帧裁剪成一个矩形区域，以便仅输出各帧之间不同的图像区域。选择此选项可减小文件大小。
- 选择 “自动差异化” 选项仅输出各帧之间有变化的象素。选择此选项可减小文件大小。

在工作区中优化

供网页使用的图形的导出过程分为两步：先优化，然后导出 （或者，在某些情况下仅保存）。优化图形可以确保它们具有颜色、压缩和品质的适当组合。在最终完成图形的优化设置后，就可以导出该图形了。

如果您对优化和导出图形很熟悉，则无需使用 Fireworks 中的 “导出向导” 和 “导出预览” 。Fireworks 的工作区中有优化和导出功能，使您可以更好地控制文件的导出方式：

- “优化” 面板中包含用于优化的主要控件。对于 8 位文件格式，它还包含一个显示当前导出调色板中各种颜色的颜色表。

  注意： 当选定切片时，“优化” 面板会显示所选切片的优化设置。同样，当选定整个文档时，“优化” 面板会显示整个文档的优化设置。换言之，当前的选定对象决定 “优化” 面板中显示的内容。

- 选择切片后，“属性” 检查器中有一个 “切片导出设置” 弹出菜单，从中可以选择预设或保存的优化设置。

- 文档窗口中的预览按钮使用当前的优化设置显示导出图像的显示情况。

可以用相同的方法优化整个文档，或者选择 JPEG 的个别切片或所选区域，并分别指定不同的优化设置。

使用优化设置

可以从 “属性” 检查器或 “优化” 面板中的常用优化设置中选择，以快速设置文件格式并应用一些格式特定的设置。如果从 “属性” 检查器的 “默认” 导出选项弹出菜单中选择了一个选项，则会为您自动设置 “优化” 面板中的其它选项。如果需要，可以进一步分别调整每个选项。

如果需要的自定义优化控制超出了预设选项所提供的控制，则可以在 “优化” 面板中创建自定义优化设置。还可以用 “优化” 面板中的颜色表来修改图形的调色板。



若要选择预设的优化：

- 从 “属性” 检查器或 “优化” 面板的 “设置” 弹出菜单中选择一种预设：

  “GIF 网页 216” 强制所有颜色为网页安全色。该调色板最多包含 216 种颜色（请参阅第 205 页的 “优化 GIF、 PNG、 TIFF、 BMP 和 PICT 文件”）。

  “GIF 接近网页 256 色” 将非网页安全色转换为与其最接近的网页安全色。调色板最多包含 256 种颜色。

  “GIF 接近网页 128 色” 将非网页安全色转换为与其最接近的网页安全色。调色板最多包含 128 种颜色。

  “GIF 最合适 256” 是一个只包含图形中实际使用的颜色的调色板。调色板最多包含 256 种颜色。

  “JPEG - 较高品质” 将品质设为 80、平滑度设为 0，生成的图形品质较高但占用空间较大。

  “JPEG - 较小文件” 将品质设为 60、平滑度设为 2，生成的图形大小不到 “较高品质 JPEG” 的一半，但品质有所下降。

  “动画 GIF 接近网页 128” 将文件格式设为 “GIF 动画”，并将非网页安全色转换为与其最接近的网页安全色。调色板最多包含 128 种颜色。

  有关文件类型的更多信息，请参阅第 205 页的 “选择文件类型”。

若要指定自定义优化设置：

1 在 “优化” 面板中，从 “导出文件格式” 弹出菜单中选择选项。

2 设置格式特定的选项，如色阶、抖动和品质。

3 根据需要从 “优化” 面板的 “选项” 菜单中选择其它优化设置。

有关特定优化控制的更多信息，请参阅第 201 页的 “在工作区中优化” 中的相应章节。

4 可以命名并保存自定义优化设置。当选择切片、按钮或画布时，将在 “优化” 面板和 “属性” 检查器的 “设置” 弹出菜单的预设优化设置中显示已保存设置的名称。有关更多信息，请参阅第 215 页的 “保存和重新使用优化设置”。

若要修改调色板：

- 如果 “优化” 面板尚未打开，请选择 “窗口” > “优化” 以查看并编辑文档的调色板。

  有关更多信息，请参阅第 205 页的 “优化 GIF、 PNG、 TIFF、 BMP 和 PICT 文件”。

若要优化个别切片：

1 单击切片将其选中。按住 Shift 键并单击以选择多个切片。

2 使用 “优化” 面板优化所选切片。

预览和比较优化设置

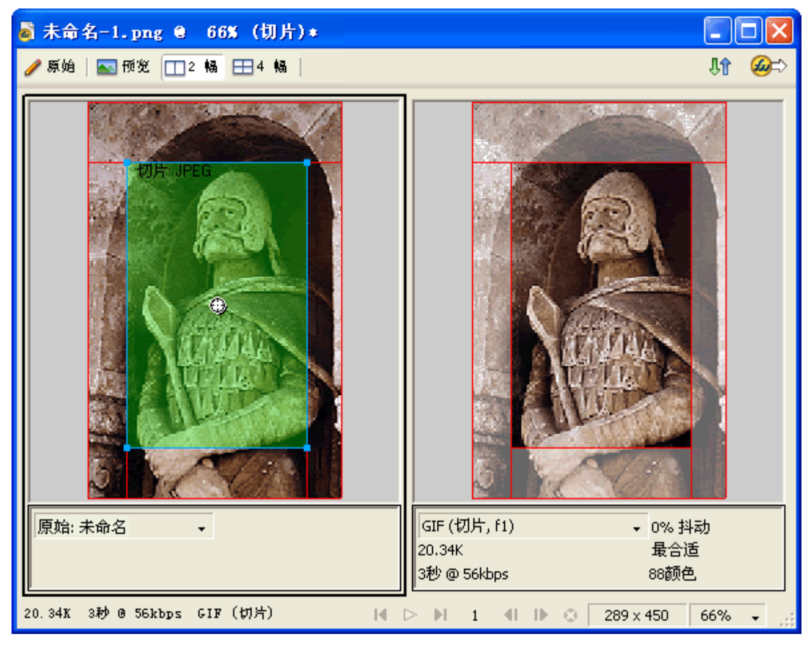
文档预览按钮根据优化设置、按照 Web 浏览器的方式显示图形。可以预览变换图像、导航行为以及动画。



“原始” 按钮和文档预览按钮

文档预览按钮显示文档的总大小、预计下载时间和文件格式。预计下载时间是参照 56K 调制解调器下载文档的所有切片和帧所花费的平均时间量。“2 幅” 和 “4 幅” 视图显示一些随所选文件类型的不同而变化的附加信息。

在查看预览时，可以用“优化”面板来优化文档，就像在“原始”视图中那样。可以一次优化整个文档，也可以只优化所选切片。切片层叠有助于将当前正在优化的切片与文档的其余部分区分开。切片层叠用灰暗、透明的白色色调显示当前没有被优化的区域。可以打开或关闭切片层叠。



在对所选切片进行优化时，没有被优化的切片呈灰色。

若要根据当前优化设置预览图形：

- 单击文档窗口左上角的“预览”按钮。

注意：预览时，在“工具”面板中单击“隐藏切片”可隐藏切片及切片引导线。

若要比较具有不同优化设置的视图：

1 单击文档窗口左上角的“2 幅”或“4 幅”按钮。

2 单击其中一个拆分视图预览将其选中。

3 在“优化”面板中输入设置。

4 选择其它预览并为每个预览指定不同的优化设置以进行比较。

当选择“2 幅”或“4 幅”视图时，第一个拆分视图显示原始 Fireworks PNG 文档，以便将它与优化版本进行比较。可以在该视图与其它优化版本之间切换。

若要在“2 幅”或“4 幅”视图中从任何优化视图切换到“原始”视图：

1 选择优化视图。

2 从预览窗口底部的“预览”弹出菜单中选择“原始（没有预览）”。

若要在“2 幅”或“4 幅”视图中从“原始”视图切换到优化视图：

1 选择包含原始视图的视图。

2 从“预览”弹出菜单中选择“导出预览”。

若要隐藏或显示切片层叠：

- 选择 “视图” > “切片层叠”。

  注意：当使用 “预览”、“2 幅”预览或 “4 幅”预览时，此命令很有用。

选择文件类型

选择文件格式时应基于图形的设计和用途来考虑。图形的外观会因格式而异，尤其是当使用不同的压缩类型时。另外，大多数网页浏览器只接受特定的图形文件类型。还有其它一些文件类型适合于印刷出版或用于多媒体应用程序。

可用的文件类型如下：

“GIF”，即 “图形交换格式”，是一种很流行的网页图形格式。 GIF 中最多包含 256 种颜色。GIF 还可以包含一块透明区域和多个动画帧。在导出为 GIF 格式时，包含纯色区域的图像的压缩质量最好。 GIF 通常适合于卡通、徽标、包含透明区域的图形以及动画。

“JPEG”是由 Joint Photographic Experts Group（联合图像专家组）专门为照片或增强色图像开发的。 JPEG 支持数百万种颜色 （24 位）。 JPEG 格式最适合于扫描的照片、使用纹理的图像、具有渐变颜色过渡的图像和任何需要 256 种以上颜色的图像。

“PNG”，即 “可移植网络图形”，是一种通用的网页图形格式。但是，并非所有的网页浏览器都能查看 PNG 图形。PNG 最多可以支持 32 位的颜色，可以包含透明度或 Alpha 通道，并且可以是连续的。PNG 是 Fireworks 的工作文件格式。但是， Fireworks PNG 文件包含应用程序特定的附加信息，导出的 PNG 文件或在其它应用程序中创建的文件中不储存这些信息。

“WBMP”，即 “无线位图”，是一种为移动计算设备 （如手机和 PDA）创建的图形格式。此格式用在“无线应用协议”(WAP) 网页上。WBMP 是 1 位格式，因此只有两种颜色可见：黑与白。

“TIFF”，即标签图像文件格式，是一种用于储存位图图像的图形格式。TIFF 常用于印刷出版。许多多媒体应用程序也接受导入的 TIFF 图形。

“BMP” ，即 Microsoft Windows 图形文件格式，是一种常见的文件格式，用于显示位图图像。 BMP 主要用在 Windows 操作系统上。许多应用程序都可以导入 BMP 图像。

“PICT”由 Apple Computer 开发，是一种常用在 Macintosh 操作系统上的图形文件格式。大多数 Mac 应用程序都能够导入 PICT 图像。

优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件

Fireworks 中的每种图形文件格式都有一组优化选项。通常情况下，只有 8 位文件类型 （如 GIF、 PNG 8、 TIFF 8、 BMP 8 和 PICT 8）提供大量的优化控制。

注意：JPEG 文件是一个例外。有关 JPEG 优化控制的更多信息，请参阅第 212 页的 “优化 JPEG”。

所有 8 位图形文件格式的 Fireworks 优化设置都很相似。对于网页文件格式 （如 GIF 和 PNG），还可以指定所需的图形压缩量。

可以通过调整 8 位文件类型的调色板来优化它们。调色板中的颜色越少意味着图像中的颜色也越少，因此导致文件大小也越小。减少颜色的缺点是它也会降低图像品质。

在尝试不同的优化设置时，可以使用 “2 幅” 和 “4 幅” 按钮来测试和比较图形的外观和估计文件大小。有关使用文档预览按钮的更多信息，请参阅第 203 页的 “预览和比较优化设置”。

注意：对于上述所有文件类型 （除 PICT 外） ，可以使用其原始文件扩展名和优化设置在 Fireworks MX 2004 中打开和保存它们。此行为与 Fireworks 早期版本中的行为不同。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

选择调色板

GIF 和其它 8 位图像格式包含一个调色板。调色板是文件可用颜色的列表（最多 256 种）。只有调色板中定义的颜色才会出现在图形中；不过，有些调色板会包含图形中没有的颜色。

Fireworks 中可用的调色板如下：

“最适色彩”是一个派生自文档中的实际颜色的自定义调色板。“最适色彩”调色板经常产生最高品质的图像。

“Web 最适色”是一个最适色彩调色板，其中接近网页安全色的颜色转换为最接近的网页安全色。 网页安全色是来自 “网页 216”调色板的颜色。

“Web 216 色”是一个包含 Windows 和 Macintosh 计算机共有的 216 种颜色的调色板。此调色板通常称为网页安全或浏览器安全调色板，这是因为在 8 位显示器上查看时，它在任一个平台上的各种网页浏览器中都产生相当一致的效果。

“精确”包含图像中实际使用的颜色。只有包含 256 种或更少的颜色的图像才能使用 “精确”调色板。如果图像中包含 256 种以上的颜色，调色板将切换到 “最适色彩”。

“Windows”和 “Macintosh”分别包含由 Windows 或 Macintosh 平台标准定义的 256 种颜色。

“灰度等级”是一个包含 256 种或更少的灰阶的调色板。选择此调色板将把图像转换为灰度图像。

“黑白”是一个只包含黑、白两色的调色板。

“一致”是一个基于 RGB 像素值的数学调色板。

“自定义”是一个经过修改或从外部调色板 （ACT 文件）或 GIF 文件加载的调色板。

在优化过程中调整调色板会影响图像中的颜色。可以用 “优化”面板中的颜色表来优化和自定义调色板。

若要选择调色板：

- 从 “优化”面板的 “索引调色板”弹出菜单中选择一个选项。

若要导入自定义调色板：

1 执行下列操作之一：
   - 从 “优化”面板的 “选项”菜单中选择 “加载调色板”。
   - 从 “优化”面板的 “索引调色板”弹出菜单中选择 “自定义”。

2 导航到 ACT 或 GIF 调色板文件并单击 “打开”。

   ACT 或 GIF 文件中的颜色添加到 “优化”面板的颜色表中。

   注意：Windows 用户必须从 “文件类型”弹出菜单中选择 “GIF 文件”，才能在 “打开”对话框中看到具有 .gif 扩展名的文件。

设置色阶

色阶是图形中颜色的数目。可以通过减少文件所用颜色的数目使文件变小。减小色阶将放弃图像中的一些颜色，最先被放弃的是那些使用最少的颜色。包含被放弃颜色的象素转换为调色板上剩余颜色中与之最接近的颜色。这会降低图像的品质。

注意：色阶选项仅适用于 GIF 和其它 8 位图形文件格式。

若要选择色阶：

- 从“优化”面板的“颜色”弹出菜单中选择一个选项，或在文本框中键入一个值。可以在 2 到 256 种颜色中进行选择。

  注意：图像中的实际颜色数目可能低于所选的最大颜色数目。颜色表底部的数目表示图像中可见的颜色的实际数目。如果看不到该数目，则会看到一个“重建”按钮，它表示应重建调色板。有关更多信息，请参阅第 208 页的“查看调色板中的颜色”。

若要选择超过 256 种颜色的色阶：

- 从“优化”面板的“导出文件格式”弹出菜单中选择 24 或 32 位文件格式。

  注意：较高的色阶生成的文件较大，通常不适合网页图形。当导出或保存具有连续色调或复杂渐变混合颜色的照片图像时，仅使用 24 或 32 位色阶。对于网页上的高色阶图形，请使用 JPEG 文件。有关更多信息，请参阅第 212 页的“优化 JPEG”。

删除未使用的颜色

在导出或保存图像前删除其中的未使用颜色将减小文件大小。

注意：此选项仅适用于 GIF 和其它 8 位图形文件格式。

若要删除未使用的颜色：

- 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“删除未使用颜色”。

若要包含调色板中的所有颜色（包括导出或保存的图像中不存在的颜色）：

- 取消选择“删除未使用颜色”。

抖动以模拟缺失的颜色

抖动通过替换颜色相似的象素，模拟当前调色板中没有的颜色。从远处看，各颜色混合在一起，产生缺失颜色的外观。当导出具有复杂混合或渐变的图像时，或将照片图像导出为诸如 GIF 的 8 位图形文件格式时，抖动尤其有用。

抖动可极大地增加文件大小。

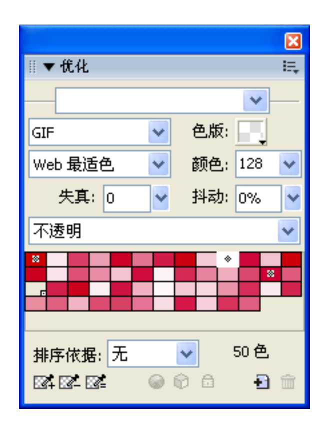
注意：抖动选项仅适用于 GIF、其它 8 位图形文件格式和 WBMP。

若要抖动图形：

- 在“优化”面板的“抖动”文本框中输入一个百分比值。

查看调色板中的颜色

当使用 8 位或更少的颜色时，“优化”面板中的颜色表将显示当前预览中的颜色，并使您可以修改图像的调色板。当在“预览”模式下工作时，颜色表自动更新。如果同时优化多个切片，或者如果不是以诸如 GIF 的 8 位格式进行优化，则颜色表为空。



有些颜色样本上出现各种小符号，表示个别颜色的某些特性，如下所示：

符号	含义
	颜色已经过编辑，仅影响导出文档。这并不更改源文档中的颜色。
	颜色被锁定。
	颜色是透明的。
	颜色是网页安全色。
	颜色具有多种属性。在这种情况下，颜色是网页安全的、已锁定的和已编辑的颜色。

如果编辑文档，颜色表可能不再显示文档中的所有颜色。当出现这种情况时，应该重建颜色表。当需要重建颜色表时，“重建”按钮将出现在“优化”面板的底部。

重建颜色表以反映文档中的编辑：

- 单击“优化”面板底部的“重建”。

  颜色表重建后，“重建”按钮消失，并且图像中使用的实际颜色数目显示在“重建”按钮原来所在的位置。

若要选择一种颜色：

- 单击“优化”面板颜色表中的颜色。

若要选择多种颜色：

- 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 单击颜色。

若要选择颜色范围：

1 单击一种颜色。

2 按住 Shift 键并单击要选择的范围内的最后一种颜色。

若要预览文档中包含特定颜色的所有象素：

1 单击文档窗口左上角的 “预览” 按钮。

2 单击并按住 “优化” 面板颜色表中的一个样本。

包含所选样本的象素将暂时更改为其它高亮显示颜色，直到释放鼠标键为止。

注意：当用 “2 幅” 或 “4 幅” 视图来浏览文档中的象素时，选择原始视图以外的视图。

锁定调色板中的颜色

可以锁定个别的颜色，以便在更改调色板或减少调色板中颜色数目时无法删除或更改它们。如果在颜色被锁定之后切换到另一个调色板，则锁定的颜色将添加到新的调色板中。

若要锁定所选的颜色，请执行下列操作之一：

- 单击 “优化” 面板底部的 “锁定” 按钮。
- 右击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Macintosh) 颜色样本，然后从上下文菜单中选择 “锁定颜色”。

若要解锁颜色：

1 在 “优化” 面板颜色表中选择锁定的颜色。

2 在 “优化” 面板中单击 “锁定” 按钮，或者右击 (Windows) 或按住 Control 并单击 (Macintosh) 颜色样本，然后选择 “锁定颜色”。

若要解锁全部颜色：

- 从 “优化” 面板的 “选项” 菜单中选择 “解锁全部颜色”。

编辑调色板中的颜色

可以更改当前调色板中的颜色，方法是在 “优化” 面板颜色表中编辑该颜色。编辑一种颜色会替换要导出或另存为位图的图像中该颜色的所有实例。除非正在使用位图和将图像另存为位图，否则编辑操作不会替换原始图像中的颜色；在这种情况下，应将图像另存为 PNG 文件，以便保留原始图像的可编辑版本。

若要编辑颜色：

1 执行下列操作之一打开系统颜色选取器：



- 选择颜色并单击 “优化” 面板底部的 “编辑颜色” 按钮。
- 在颜色表中双击一种颜色。

2 使用系统颜色选取器更改颜色。

新颜色将替换预览区域内被替换颜色的所有实例。

注意：右击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Macintosh) 调色板中的一种颜色，将显示该颜色编辑选项的快捷菜单。

使用网页安全色

网页安全色是常见于 Macintosh 和 Windows 平台的颜色。当在显示设置为 256 色的计算机上的网页浏览器中查看时，这些颜色不会抖动。

Fireworks 中有几种应用及使用网页安全色的方法。

若要强制所有颜色为网页安全色：

- 从“优化”面板的“索引调色板”弹出菜单中选择“Web 216 色”。

若要创建最适合网页安全色的最适色彩调色板：

- 从“优化”面板的“索引调色板”弹出菜单中选择“Web 最适色”。

  接近网页安全色的非网页安全色转换为最接近的网页安全色。

若要将颜色强制为最接近的网页安全等价颜色：

1 在“优化”面板颜色表中选择一种颜色。



2 单击“接近网页安全色”按钮。

  如果保存 Fireworks PNG 文件，在“优化”面板中将颜色更改为网页安全色只会影响图像的导出版本，而不会影响实际图像。

保存调色板

可以将自定义调色板另存为外部调色板文件。还可以将保存的调色板用于其它 Fireworks 文档或其它支持外部调色板文件的应用程序，如 Macromedia FreeHand、 Macromedia Flash 和 Adobe Photoshop。保存的调色板文件具有 .act 扩展名。

若要保存自定义调色板：

1 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“保存调色板”。

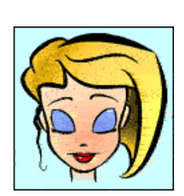
2 键入调色板名称并选择目标文件夹。

3 单击“保存”。

  可以将保存的调色板文件加载到“样本”面板或“优化”面板，供导出其它文档时使用。

调整压缩

可以通过更改 GIF 文件的失真设置来压缩它们，使它们比平常还小。较高的失真设置可以产生较小的文件，但是图像品质较低。 5 到 15 的失真设置通常可产生最佳结果。

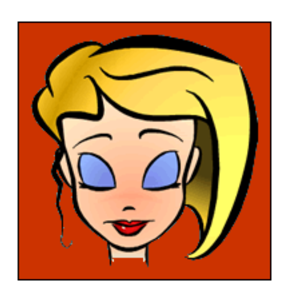
原始 GIF ；失真值为 30 的图像；失真值为 100 的图像

若要更改 GIF 的压缩率：

- 在“优化”面板中输入“失真”设置。

使区域透明

可以为 GIF 和 8 位 PNG 设置透明区域，这样在网页浏览器中，透过这些区域可以看到网页的背景。在 Fireworks 中，文档预览上的灰白方格图案表示透明区域。

Fireworks 中优化的图像预览；使用透明导出并放置在具有彩色背景的网页上的图像

注意：尽管在“优化”面板中看不到 32 位 PNG 的透明度选项，但 32 位 PNG 自动包含透明度。

导出包含透明区域的 GIF 图像时，应该使用索引色透明。有了索引色透明，可以在导出时将特定颜色设为透明。索引色透明打开或关闭具有特定颜色值的象素。因为 GIF 支持索引色透明，所以它是网页上最常用的透明形式。

注意：默认情况下，Fireworks 中的 GIF 图像导出时不具有透明度。即使图像或对象后面的画布在 Fireworks 中的“原始”视图中显示为透明，这并不意味着在将该图像导出为 GIF 以便在网页上使用时，它的背景也显示为透明。必须在导出前选择“索引色透明”。

还可以使用 Alpha 透明，但它并不常用于网页图形，因为只有 PNG 支持它，而大多数网页浏览器不支持 PNG 格式。Alpha 透明常用在包含渐变透明和半透明象素的导出图形中。Alpha 透明度也可用于将文件导出至 Macromedia Flash 或 Director，因为这两个应用程序都支持这种透明类型。

注意：将颜色设为透明只影响图像的导出版本，而不影响实际图像。可以在预览中查看导出图像的外观。有关文档预览按钮的信息，请参阅第 203 页的 “预览和比较优化设置”。

若要为透明选择一种颜色：

1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除 原始视图之外的某个视图。

2 从“优化”面板底部的“透明”弹出菜单中选择“索引色透明”。

画布颜色在预览中变得透明。



3 若要选择其它颜色，请单击“选择透明色”按钮。

指针变为滴管状。

4 执行下列操作之一选择要成为透明的颜色：

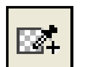
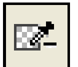
- 在“优化”面板颜色表中单击颜色样本。
- 在文档中单击一种颜色。

若要添加或删除透明颜色：

1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除 原始视图之外的某个视图。

注意：可以在“原始”视图中添加或删除透明色，但只有在显示预览时才能查看结果。

2 在“优化”面板中，单击“添加颜色到透明效果中”或“从透明效果中删除颜色”按钮。

3 执行下列操作之一，以选择要添加或从透明效果中删除的颜色：

- 在“优化”面板颜色表中单击颜色样本。
- 在预览中单击一种颜色。

若要将图像背景变为透明：

1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除 原始视图之外的某个视图。

2 在“优化”面板中选择“GIF”作为文件格式，并从“透明”弹出菜单中选择“索引色透明”。

画布颜色在预览中变为透明，图形准备好导出。

交错：逐渐下载

在网页浏览器中查看时，交错式图像随下载逐渐出现。它们首先以低分辨率显示，到下载结束时，过渡为完整分辨率。

注意：该选项仅适用于 GIF 和 PNG 文件格式。可以通过将图像变为渐进式图像，得到类似于 JPEG 的效果。有关更多信息，请参阅第 212 页的“优化 JPEG”。

若要将 GIF 或非 Fireworks PNG 变成交错式：

- 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“交错”。

优化 JPEG

使用“优化”面板，可以通过设置压缩和平滑选项来优化 JPEG。

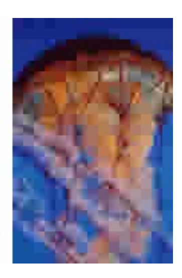
JPEG 总是以 24 位颜色保存和导出，因此无法通过编辑其调色板来优化 JPEG。当选择 JPEG 图像时，颜色表为空。

在尝试不同的优化设置时，可以使用“2 幅”和“4 幅”按钮来测试和比较 JPEG 的外观和估计文件大小。有关使用文档预览按钮的更多信息，请参阅第 203 页的“预览和比较优化设置”。

注意：可以使用 JPEG 的原始文件扩展名和优化设置在 Fireworks MX 2004 中打开和保存 JPEG。此行为与 Fireworks 早期版本中的行为不同。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

调整 JPEG 品质

JPEG 是一种有损格式，这意味着在压缩图像时会放弃一些图像数据，从而降低最终文件的品质。但是，有时放弃图像数据在品质上造成的差异极小，或者并不造成任何明显差异。

原始图像；品质设置为 50 的图像；品质设置为 20 的图像

若要在压缩 JPEG 文件时控制品质的丢失量：

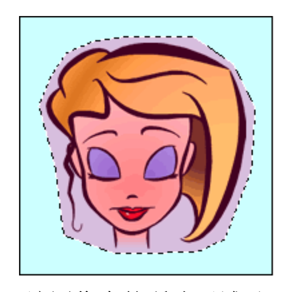
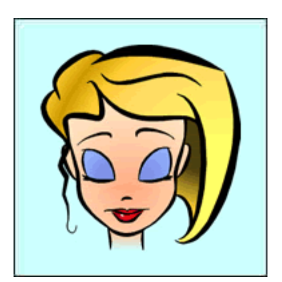
- 用 “优化” 面板的 “品质” 滑块弹出菜单中调整品质。

  较高的百分比设置可以维持优良的图像品质，但压缩较少，因此产生的文件也较大。

  较低的百分比设置产生小文件，但图像品质也较低。

选择性地压缩 JPEG 的各个区域

选择性 JPEG 压缩使您可以以不同的级别压缩 JPEG 的不同区域。图像中引人注意的区域可以以较高品质级别压缩。而重要性较低的区域 （如背景）可以以较低品质级别压缩，这样可以减小图像的总大小，同时保留较重要区域的品质。

该图像中的所选区域以 90 的品质级别压缩，而未选区域以 50 的品质级别压缩。

若要压缩 JPEG 的所选区域 :

1 在 “原始” 视图中，使用 “选取框” 工具之一选择用于压缩的图形区域。

2 选择 “修改” > “选择性 JPEG” > “将所选保存为 JPEG 蒙版”。

3 如果尚未选中 “JPEG”，请从 “优化” 面板的 “导出文件格式” 弹出菜单中选择 “JPEG”。

4 在 “优化” 面板中单击 “编辑选择性品质选项” 按钮。

  随即打开 “可选 JPEG 设置” 对话框。

5 选择 “启动选择性品质” 并在文本框中输入数值。

  输入较低的值将以高于其余图像的压缩量压缩 “选择性 JPEG” 区域。输入较高的值将以低于其余图像的压缩量压缩 “选择性 JPEG” 区域。

6 如果需要，可以更改 “选择性 JPEG” 区域的 “覆盖颜色”。它不会影响输出。

7 选择“保持文本品质”。无论“选择性品质”的值为多少，所有文本项都将自动以较高级别导出。

8 选择“保持按钮品质”。所有按钮元件将自动以较高级别导出。

9 单击“确定”。

若要修改选择性 JPEG 压缩区域：

1 选择“修改”>“选择性 JPEG”>“将 JPEG 蒙版恢复为所选”。

所选内容将以高亮显示。

2 使用“选取框”工具或其它选择工具对区域的大小进行更改。

3 选择“修改”>“选择性 JPEG”>“将所选保存为 JPEG 蒙版”。

4 如果需要，在“优化”面板中更改选择性品质设置。

注意：若要撤消选择，请选择“修改”>“选择性 JPEG”>“删除 JPEG 蒙版”。

模糊或锐化细节

可以在“优化”面板中设置“平滑”帮助缩小 JPEG 文件的大小。平滑对硬边进行模糊处理，这在 JPEG 中不易于进行压缩。较高的数字将在导出或保存的 JPEG 中产生较多的模糊，通常创建较小的文件。平滑设置为 3 左右可以减小图像的大小，同时保持适当的品质。

若要帮助在两种颜色之间保持细腻的边缘：

- 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“锐化 JPEG 边缘”。

  导出或保存包含文本或细节的 JPEG 时使用“锐化 JPEG 边缘”，以保持这些区域的清晰度。选择“锐化 JPEG 边缘”将增加文件大小。

使用连续的 JPEG

“连续的 JPEG”（如交错式 GIF 和 PNG）最初以较低的分辨率显示，然后随着下载的进行品质逐渐提高。

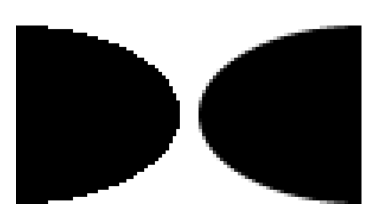
若要导出或保存连续的 JPEG：

- 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“连续的 JPEG”。

注意：有些旧的位图编辑应用程序无法打开连续的 JPEG。

匹配目标背景色

消除锯齿通过将对象的颜色混合到它所在的背景中，使对象显得更加平滑。例如，如果对象是黑色，而它所在的页面是白色，则消除锯齿将在对象边框周围的像素中添加若干灰色阴影，以便使黑色和白色之间更平滑地过渡。



通过在“优化”面板中设置“色版”选项，可以将直接放在画布上面的对象消除锯齿，使之溶于“色版”颜色。当导出或保存放置在带有彩色背景的网页上的图形时，这很有用。

若要匹配目标背景色：

- 从“优化”面板的“色版”弹出菜单中选择一种颜色。匹配时使它尽可能地接近将在其中放置图形的目标背景色。

注意：消除锯齿只适用于直接放在画布上面的柔边对象。

删除光晕

当在以前消除锯齿的图像上将画布颜色变为透明时，消除锯齿的象素保持不变。而当导出（或者，在某些情况下保存）图形并将其放在具有不同背景色的网页上时，消除锯齿的对象周围的像素在网页的背景上可能会很明显。它们形成一圈光晕，在暗色背景上尤其醒目。



使本机 Fireworks PNG 文件和导入的 Photoshop 文件中不出现光晕的方法很简单。但是，对于其它文件类型（如 GIF）则必须手动删除光晕。

若要防止本机 Fireworks PNG 文件和导入的 Photoshop 文件中出现光晕，请执行下列操作之一：

- 将“属性”检查器中的“画布颜色”或“优化”面板中的“色版颜色”设为目标网页背景的颜色。
- 选择了要导出的对象后，从“属性”检查器的“边缘”弹出菜单中选择“硬边”。

若要从 GIF 或其它图形文件中手动删除光晕：

1 在 Fireworks 中打开文件后，单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除原始视图之外的某个视图。

2 从“优化”面板的“透明”弹出菜单中选择“索引色透明”。



3 单击“添加颜色到透明效果中”按钮，然后单击光晕中的一个像素。

具有相同颜色的所有像素即在预览中被删除。

4 如果光晕仍然存在，请重复第 3 步，直到光晕消失为止。



保存和重新使用优化设置

可以保存自定义优化设置，以便将来用于优化处理或批处理。以下信息保存在自定义预设优化中：

- “优化”面板中的设置和颜色表
- “帧”面板中所选的帧延时设置（仅限于动画）

若要将优化设置另存为预设：

1 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“保存设置”。

2 键入优化预设的名称并单击“确定”。

保存的优化设置出现在“优化”面板和“属性”检查器中“设置”弹出菜单的底部。它们可用于随后的所有文档。预设文件保存在特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的“导出设置”文件夹中。有关此文件夹的位置的信息，请参阅第 247 页的“关于用户配置文件”。

若要与另一 Fireworks 用户共享保存的优化设置：

- 将保存的优化预设文件从“导出设置”文件夹复制到其它计算机上的同一文件夹。

  注意：“导出设置”文件夹的位置随操作系统的不同而不同。有关更多信息，请参阅前面的步骤。

若要删除自定义预设优化处理：

1 在“优化”面板的“保存的设置”弹出菜单中选择要删除的优化设置。

2 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“删除设置”。

  不能删除 Fireworks 的预设优化设置。

从 Fireworks 导出

从 Fireworks 导出的过程分为两步。首先，必须通过优化来准备要导出的图形或文档。在优化了图形或文档后，您可以将其导出（或保存，视其源文件类型而定）。有关优化的更多信息，请参阅第 197 页的“关于优化”。有关保存的更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

可以用多种方法导出 Fireworks 图形。可以将文档导出（或者，在某些情况下保存）为 GIF、JPEG 或其它图形文件格式的单个图像。或者可以将整个文档导出为 HTML 文件及其相关的图像文件。或者可以选择只导出所选切片。还可以只导出文档的指定区域。另外，也可以将 Fireworks 帧和层导出为单独的图像文件。

Fireworks 导出文件的默认位置按此顺序由以下因素确定：

1 文档的当前导出首选参数，该首选参数在您导出该文档并保存了 PNG 时确定

2 当前导出 / 保存位置，在从“保存”、“另存为”、“保存副本”或“导出”对话框中的默认位置浏览时确定

3 当前文件的位置

4 在操作系统中保存新文档或图像的默认位置

与此相对的是， Fireworks 保存文档的默认位置由另一组条件确定。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

导出单个图像

在工作区内完成优化之后，使用“文件” > “导出”命令导出图形。

如果正在使用在 Fireworks 中打开的现有图像，则可以保存而不是导出它，这需根据图像的原始文件类型而定。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

注意：若要只导出文档中的某些图像，必须首先将文档切片，然后只导出所需的切片。有关更多信息，请参阅第 217 页的“导出所选切片”。

若要将 Fireworks 文档导出为单个图像：

1 在“优化”面板中选择要用于导出的文件格式，然后设置格式特定的选项。

2 选择“文件” > “导出”。

3 选择将要向其导出图像文件的位置。

  对于网页图形来说，最佳位置通常是本地网站内的一个文件夹。

4 输入文件名。您无需输入文件扩展名； Fireworks 会在导出时使用您在优化设置中指定的文件类型替您输入。有关优化的更多信息，请参阅第 197 页的 “关于优化”。

5 从 “保存类型”弹出菜单中选择 “仅图像”

6 单击 “保存”。

导出切片的文档

默认情况下，当导出切片的 Fireworks 文档时，将导出一个 HTML 文件及其相关图像。导出的 HTML 文件可以在 Web 浏览器中查看，或导入其它应用程序以供进一步编辑。

注意：可以使用几种技术之一将 Fireworks HTML 放入其它应用程序中。有关 HTML 和导出 Fireworks HTML 的其它方法的更多信息，请参阅第 220 页的 “导出 HTML”。

导出前，确保在 “HTML 设置”对话框中选择了适当的 HTML 样式。有关更多信息，请参阅第 225 页的 “设置 HTML 导出选项”。

若要导出切片的 Fireworks 文档：

1 选择 “文件” > “导出”。

2 导航到在硬盘上所需的文件夹。

3 从 “保存类型”弹出菜单中选择 “HTML 和图像”。

4 在 “文件名” (Windows) 或 “另存为” (Macintosh) 框中键入文件名。

5 从 “HTML”弹出菜单中选择 “导出 HTML 文件”。

6 从 “切片”弹出菜单中选择 “导出切片”。

7 （可选）选择 “将图像放入子文件夹”。

8 单击 “保存”。

Fireworks 导出的文件出现在硬盘上。在 “导出”对话框中指定的位置将会生成图像和一个 HTML 文件。有关选择 “HTML 和图像”作为文件类型时 “导出”对话框中可用选项的更多信息，请参阅第 221 页的 “导出 Fireworks HTML”。

导出所选切片

可以导出 Fireworks 文档中的所选切片。按住 Shift 键并单击选择多个切片。

注意：有关切片的更多信息，请参阅第 147 页的 “创建和编辑切片”。

若要导出所选切片：

1 执行下列操作之一：

- 选择 “文件” > “导出”。
- 若要导出个别切片，右击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Macintosh) 该切片，然后选择 “导出所选切片”。

2 选择储存导出文件的位置。

通常情况下，最佳位置是本地网站内的一个文件夹。

3 输入文件名。无需输入扩展名； Fireworks 会替您输入。

如果导出的是多个切片，则 Fireworks 使用所输入的名称作为所有导出图形的根名称，但不包括那些用 “层”面板或 “属性”检查器自定义命名的图形。

4 从 “切片”弹出菜单中选择 “导出切片”。

5 若要仅导出在导出之前选定的切片，请选择 “仅已选切片”，并确保不选中 “包括无切片区域”选项。

6 单击 “保存”。

每个切片都用其各自的优化设置导出，如同 “优化”面板中定义的一样。有关优化的更多信息，请参阅第 197 页的 “关于优化”。

更新切片

如果已经导出了切片文档，并在导出后对 Fireworks 中的原文档进行了更改，则可以只更新更改的图像或切片而不必导出并上传整个切片图像。建议您自定义命名切片，这样您就可以轻易地定位替换切片。有关更多信息，请参阅第 159 页的 “命名切片”。

若要更新单个切片：

1 隐藏切片并编辑其下的区域。

2 再次显示切片。

3 右击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Macintosh) 切片，然后从上下文菜单中选择 “导出所选切片”。

4 单击 “保存”以相同的基本名称将切片导出到原切片所在的同一个文件夹中。

5 当要求替换现有文件时，单击 “确定”。

如果为更新切片保留原切片的文件名并把切片上传到网站上原切片所在的同一位置，新切片将替换 HTML 文档中的原切片。

注意：不要在 Fireworks 中调整切片大小使其超出原导出大小，否则在更新切片之后，HTML 文档中将出现意外的结果。

导出动画

创建并优化了动画后，它就可以导出了。可以将动画导出为 “GIF 动画”、“Flash SWF”文件或多个文件。

如果文档中包含多个动画，可以在每个动画上插入切片，以用不同的动画设置 （如循环和帧延时）分别导出每个动画。

有关导出为多个文件的信息，请参阅第 219 页的 “导出帧或层”。有关将动画导出为 Flash SWF 文件的信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 “Working with Other Applications”中的 “Working with Macromedia Flash MX 2004”。

若要将动画导出为 GIF 动画：

1 选择 “编辑” > “取消选择”取消选择所有切片和对象，并在 “优化”面板中选择 “动画 GIF”作为文件格式。

有关优化的更多信息，请参阅第 205 页的 “优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件”。

2 选择 “文件” > “导出”。

3 在 “导出”对话框中键入文件名称并选择目标。

4 单击 “保存”。

若要将具有不同动画设置的多个动画导出为 GIF 动画：

1 按住 Shift 键并单击动画将其全部选择。

2 选择 “编辑” > “插入” > “切片”。

出现一个消息框，询问您是想要插入一个切片还是多个切片。

3 单击 “多个”。

4 分别选择每个切片并使用 “帧”面板为每个切片设置不同的动画设置。有关动画设置的更多信息，请参阅第 185 页的第 11 章 “创建动画”。

5 选择要进行动画处理的所有切片，然后在 “优化”面板中选择 “GIF 动画”作为文件格式。

有关优化的更多信息，请参阅第205页的“优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件”。

6 右击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Macintosh) 每个切片，并从上下文菜单中选择 “导出所选切片”分别导出每个切片。在 “导出”对话框中为每个文件键入名称，选择目标并单击 “保存”。

导出帧或层

Fireworks 可以用 “优化”面板中指定的优化设置将文档内的每个层或帧导出为单独的图像文件。层或帧的名称确定每个导出文件的文件名。该导出方法有时用于导出动画。

若要将帧或层导出为多个文件：

1 选择 “文件” > “导出”。

2 键入文件名并选择目标文件夹。

3 在 “保存类型”弹出菜单中选择下列选项之一：

“帧到文件”将帧导出为多个文件。

“层到文件”将层导出为多个文件。

注意：这将导出当前帧上的所有层。

4 选择 “修剪图像”自动修剪导出图像，使其符合每个帧上对象的大小。

如果要将帧或层导出为与文档相同的大小，则取消选中 “修剪图像”。

5 单击 “保存”。

导出区域



可以使用 “导出区域”工具导出 Fireworks 文档的一部分。

若要导出文档的一部分：

1 从 “工具”面板中选择 “导出区域”工具

2 拖动一个选取框，定义要导出的文档的某个部分。

注意：可以在拖动时调整选取框的位置。在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将选取框拖动到画布上的另一个位置。释放空格键继续绘制选取框。

释放鼠标键时，导出区域保留为选中状态。

3 如有必要，调整导出区域的大小：

- 按住 Shift 键拖动手柄，按比例调整导出区域选取框的大小。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Macintosh) 并拖动手柄，从中心调整选取框的大小。
- 按住 Alt+Shift 键 (Windows) 或 Option+Shift 键 (Macintosh) 并拖动手柄，约束比例并从中心调整大小。

4 在导出区域选取框内部双击转到 “导出预览”。

5 在 “导出预览”中调整设置，并单击 “导出”。

6 在“导出”对话框中键入文件名并选择一个目标文件夹。

7 在“保存类型”弹出菜单中选择“仅图像”。

8 单击“保存”。

注意：若要取消而不导出，请在导出区域选取框外双击、按 Esc 键或选择其它 工具。

导出 HTML

除非另有指定，否则在导出经过切片的 Fireworks 文档时，实际导出的将是一个 HTML 文件及其图像。

Fireworks 生成大多数网页浏览器和 HTML 编辑器都能够读取的纯 HTML。有多种方式导出 Fireworks HTML：

- 导出 HTML 文件，以后可以在 HTML 编辑器中对其进行编辑。
- 将 HTML 代码复制到 Fireworks 中的剪贴板，并将该代码直接粘贴到现有 HTML 文档中。
- 导出 HTML 文件，在 HTML 编辑器中将其打开，手动从文件中复制代码的某个部分，然后将该代码粘贴到其它 HTML 文档中。
- 使用“更新 HTML”命令对以前创建的 HTML 文件进行更改。

注意：Macromedia Dreamweaver 与 Fireworks 紧密集成。 Fireworks 向 Dreamweaver 导出 HTML 的方式与向其它 HTML 编辑器导出 HTML 的方式不同。如果要将 Fireworks HTML 导出至 Dreamweaver，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用”。

还可以将 HTML 导出为“层叠样式表”(CSS) 层。Fireworks 支持 UTF-8 编码和 XHTML，因此还可以用这些标准导出文档。

若要定义 Fireworks 导出 HTML 的方式，请使用“HTML 设置”对话框。这些设置可以是文档特定的，也可以用作 Fireworks 导出的所有 HTML 的默认设置。

关于 HTML

HTML 代码是在导出、复制或更新 HTML 时由 Fireworks 自动生成的。不懂 HTML 代码的用户也可以使用它。 HTML 代码生成后无需更改即可生效，只要不重命名或移动文件。

HTML（或“超文本标记语言”）是目前在 Internet 上显示网页的标准。HTML 文件是包含下列元素的文本文件：

- 在网页上显示的文本
- HTML 标记，用于定义这些内容的格式设置和结构：网页上显示的文本、整个文档以及指向图像和其它 HTML 文档（网页）的链接

  HTML 标记括在括号中，其形式类似于：

  <标记> 被影响的文本 </ 标记>

  开始标记告诉浏览器以某种方式设置下面文本的格式或包含图形。结束标记 (`</TAG>`)（如果有）表示该格式设置的结束。

在 HTML 中包含注释

Fireworks HTML 中有很好的注释，告诉您代码的各部分涉及什么内容。 Fireworks HTML 注释以“`<!--` ”开始，以“`-->`”结束。这两个标记之间的任何内容都不被解释为 HTML 或 JavaScript 代码。如果您想在 HTML 中包含注释，则必须首先告诉 Fireworks 启用该选项。

在导出的 HTML 中包含注释：

- 导出前，在“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡上选择“包含 HTML 注释”选项。

导出结果

从 Fireworks 导出或复制 HTML 时，为使 Fireworks 图像可以在网页上重新创建而生成下列内容：

- 重新组合切片图像所必需的 HTML 代码，以及可能有的 JavaScript 代码（如果文档中包含交互元素）。 Fireworks HTML 包含指向导出图像的链接并将网页背景色设为画布颜色。
- 一个或多个图像文件，具体取决于文档中切片的数目以及按钮中包含的状态的数目。
- 一个称为 Spacer.gif 的文件（如有必要）。Spacer.gif 是一个透明的 1 x 1 像素的 GIF 图形，Fireworks 用它来解决切片图像在 HTML 表格中重新组合时造成的间距问题。可以选择 Fireworks 是否导出间隔符。有关更多信息，请参阅第 225 页的“设置 HTML 导出选项”。
- 如果 Fireworks 文档中包含弹出菜单，则会导出一个称为 mm_menu.js 的文件，其中包含显示弹出菜单所必需的代码。如果弹出菜单包含子菜单，则还会导出一个称为 arrows.gif 的文件。
- 如果向 Macromedia Dreamweaver 导出或复制 HTML，则会导出有助于使 Fireworks 与 Dreamweaver 集成的注释文件。这些文件的扩展名为 .mno。

导出 Fireworks HTML

Fireworks 可以按“通用”、“Dreamweaver”、“FrontPage”和“Adobe® GoLive®”格式导出 HTML。通用 HTML 适用于大多数 HTML 编辑器。导出 Fireworks HTML 将在指定的位置生成 HTML 文件及其相关图像文件。

注意：当您导出到 CSS 层和 Macromedia Director 时， Fireworks 也会导出 HTML。有关 CSS 层的更多信息，请参阅第 224 页的“导出 CSS 层”。有关 Director 的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用”。

如果您在团队环境中工作，则将 Fireworks HTML 导出到其它应用程序中的导出方法最为理想。导出 HTML 文件会将工作流分割为多个部分，这样某人可以在一个应用程序中执行一项任务，而另一个人则可以稍后使用另一应用程序接着执行下面的任务。

可以用“HTML 设置”对话框来设置全局 HTML 导出首选项。有关更多信息，请参阅第 225 页的“设置 HTML 导出选项”。

注意：Macromedia Dreamweaver 与 Fireworks 紧密集成。 Fireworks 向 Dreamweaver 导出 HTML 的方式与向其它 HTML 编辑器导出 HTML 的方式不同。如果要将 Fireworks HTML 导出至 Dreamweaver，请遵循这些说明。但有关其它的应用程序特定注意事项，另请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用”。

若要导出 Fireworks HTML：

1 执行下列操作之一打开“导出”对话框：

  - 选择“文件” > “导出”。
  - 单击文档窗口右上角的“快速导出”按钮，然后从目标应用程序的弹出菜单中选择一个导出选项。 Fireworks 自动使用所选应用程序的适当设置填充“导出”对话框的文本框。

  注意：可在“快速导出” > “其它”子菜单中找到非 Macromedia 应用程序。

2 导航到硬盘上所需的站点文件夹。

3 从“保存类型”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。

4 单击“选项”按钮，并从“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡上的“HTML 样式”弹出菜单中选择 HTML 编辑器。如果没有列出您需要的 HTML 编辑器，则选择“通用”。

注意：选择 HTML 编辑器作为 HTML 样式非常重要；否则，在导入到 HTML 编辑器中时，按钮和变换图像等交互元素可能无法正常工作。

5 单击“确定”返回到“导出”对话框。

6 从“HTML”弹出菜单中选择“导出 HTML”文件。

选择“导出 HTML”将在指定的位置生成 HTML 文件及其相关图像文件。

7 如果文档中包含切片，则从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。

8 如果要将图像储存在一个单独的文件夹中，请选择“将图像放入子文件夹”。可以选择特定文件夹或使用 Fireworks 的默认文件夹（一个名为 images 的文件夹）。

9 单击“保存”。

导出后，您将在硬盘上看到 Fireworks 导出的文件。在“导出”对话框中指定的位置将会生成图像和一个 HTML 文件。

将 HTML 复制到剪贴板

导出 Fireworks 生成的 HTML 的一种快速方法是将它复制到剪贴板。

可以使用两种方法之一在 Fireworks 中复制 HTML 代码。可以使用“复制 HTML 代码”命令，或者在“导出”对话框中选择“复制到剪贴板”选项。这样做可以将 Fireworks HTML 复制到剪贴板并在指定的位置生成相关的图像文件。稍后可以在首选的 HTML 编辑器中将该 HTML 粘贴到文档中。

尽管复制到剪贴板是将 Fireworks HTML 导出到其它应用程序的快速方法，但并不是在每种情况下都适用。将 HTML 复制到剪贴板有下列缺点：

- 无法选择将图像保存到子文件夹中。图像必须与粘贴了复制的 HTML 代码的 HTML 文件放在同一文件夹中。复制到 Macromedia Dreamweaver 的 HTML 除外。
- Fireworks 弹出菜单中使用的任何链接或路径都将映射到硬盘中。复制到 Dreamweaver 的 HTML 除外。
- 如果使用的 HTML 编辑器不是 Dreamweaver 或 Microsoft FrontPage，则与按钮、行为和变换图像相关联的 JavaScript 代码将被复制但可能无法正常工作。

如果这些会带来问题，则使用“导出 HTML”选项而不是将 HTML 复制到剪贴板。

注意：在复制 HTML 代码之前，请确保已选择了适当的 HTML 样式并从“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡中选中“包含 HTML 注释”。有关更多信息，请参阅第 225 页的“设置 HTML 导出选项”。

若要使用“复制 HTML 代码”选项复制 Fireworks HTML：

1 执行下列操作之一：

- 选择“编辑” > “复制 HTML 代码”。
- 单击“快速导出”按钮并从弹出菜单中选择“复制 HTML 代码”。

2 按照向导的引领完成设置以导出 HTML 和图像。得到提示时，请为导出的图像指定所需的目标文件夹。该文件夹必须是 HTML 文件将要驻留的位置。

注意：如果计划将 HTML 代码粘贴到 Macromedia Dreamweaver，则将图像导出到哪儿都无关紧要，只要它们和将要粘贴代码的 HTML 文件驻留在同一个 Dreamweaver 站点中。

向导将图像导出到指定的目标并将 HTML 代码复制到剪贴板。

若要使用“导出”对话框复制 Fireworks HTML：

1 选择“文件” > “导出”。

注意：或者，如果导出到 Dreamweaver，则单击“快速导出”按钮并从“Dreamweaver”子菜单中选择“复制 HTML 到剪贴板”。

2 在“导出”对话框中，为导出的图像指定一个目标文件夹。该文件夹必须是 HTML 文件将要驻留的同一位置。

注意：如果计划将 HTML 代码粘贴到 Macromedia Dreamweaver，则将图像导出到哪儿都无关紧要，只要它们和将要粘贴代码的 HTML 文件驻留在同一个 Dreamweaver 站点中。

3 从“保存类型”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。

4 从“HTML”弹出菜单中选择“复制到剪贴板”。

5 如果文档中包含切片，则从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。

6 单击“选项”按钮，从“HTML 设置”对话框中选择 HTML 编辑器并单击“确定”。

7 在“导出”对话框中单击“保存”。

若要将复制的 HTML 从 Fireworks 粘贴到 HTML 文档：

1 在 HTML 编辑器中，打开现有的 HTML 文档或创建新文档。将文档保存在图像导出到的相同位置。

注意：如果使用 Macromedia Dreamweaver，则没有必要将 HTML 文件与导出的图像保存在同一位置。只要是将图像从 Fireworks 导出到 Dreamweaver 站点并将 HTML 文件保存在该站点内的某个位置， Dreamweaver 将自动解析相关图像的路径。

2 查看 HTML 代码，并将插入点放到 `<BODY>` 标记之间的所需位置。

注意：从 Fireworks 复制的 HTML 代码不包括开始或结束 `<HTML>` 和 `<BODY>` 标记。

3 粘贴 HTML 代码。有关从剪贴板粘贴内容的说明，请参阅特定的 HTML 编辑器内的帮助系统。

在将代码粘贴到 HTML 编辑器中时，使图像和 HTML 文件保持在正确的位置十分重要，否则链接可能会断开。如有可能，当复制到剪贴板时，请确保将图像导出到最终位置，即它们将在网站上驻留的位置。 Fireworks 使用与文档相关的 URL，因此，如果 HTML 或图像被移动， URL 链接就会断开。

从导出的 Fireworks 文件复制和粘贴 HTML

可以在 HTML 编辑器中打开导出的 Fireworks HTML，然后将代码的某部分复制并粘贴到其它 HTML 文件。

从导出的 Fireworks 文件中复制代码并粘贴到其它 HTML 文档：

1 在 HTML 编辑器中打开导出的 Fireworks HTML 文件。

2 高亮显示必要的代码并复制到剪贴板。

3 打开现有的 HTML 文档或创建新文档。

4 从剪贴板中将代码粘贴到新 HTML 文件中所需的位置。您不必复制 `<HTML>` 和 `<BODY>` 标记，因为目标 HTML 文档中应该已包含这些标记。

在 Fireworks 中，如果从“HTML 设置”对话框中选择了“包含 HTML 注释”，请按照注释中的说明来复制代码并将其粘贴到适当的位置。

5 如果 Fireworks 文档中包含交互元素，则还需要复制 JavaScript 代码。

JavaScript 代码包括在 <SCRIPT> 标记之间，且位于文档的 <HEAD> 部分。复制并粘贴整个 <SCRIPT> 部分，除非目标文档中已经有 <SCRIPT> 部分。在这种情况下，应该只将 <SCRIPT> 部分的内容复制并粘贴到现有的 <SCRIPT> 部分，注意不要覆盖现有部分的内容。同时，请确保粘贴代码后在 <SCRIPT> 部分中没有重复的 JavaScript 函数。

更新导出的 HTML

"更新 HTML"命令使您可以对以前导出的 Fireworks HTML 文档进行更改。如果只想更新文档的某个部分，则此功能很有用。

注意：对于 Macromedia Dreamweaver 文档和其它 HTML 文档，"更新 HTML"的工作方式各不相同。有关更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上"与其它应用程序一起使用"中的"与 Macromedia Dreamweaver MX 2004 一起使用"。

更新 Fireworks HTML 时，可以选择只替换更改过的图像，或者覆盖所有的代码和图像。如果选择只替换更改过的图像，则在 Fireworks 外部对 HTML 文件所做的任何更改都将保留。

注意：如果要对文档布局作大量更改，则在 Fireworks 中进行更改并重新导出 HTML 文件。

若要使用"更新 HTML"命令更新 HTML：

1 执行下列操作之一：
- 选择"文件" > "更新 HTML"。
- 单击"快速导出"按钮并从弹出菜单中选择"更新 HTML"。

2 从"定位 HTML 文件"对话框中选择要更新的文件。

3 单击"打开"。

4 如果没有找到 Fireworks 生成的 HTML，单击"确定"在文档结尾处插入新的 HTML。

5 如果找到了 Fireworks 生成的 HTML，请选择下列操作之一并单击"确定"：

"替换图像及其 HTML"可替换以前的 Fireworks HTML。

"仅更新图像"只覆盖图像。

6 如果"选择图像文件夹"对话框出现，则选择一个文件夹并单击"打开"。

导出 CSS 层

层叠样式表 (CSS) 使您可以进一步控制网页的显示方式。CSS 层使您可以创建样式表或模板，用于定义不同元素（如标题和链接）的显示方式。使用 CSS，可以同时控制多个网页的样式和布局。 CSS 层可以重叠，彼此堆叠在一起。在 Fireworks 中，正常的 HTML 输出不重叠。

若要在 CSS 层中导出图形：

1 选择"文件" > "导出"。

2 在"导出"对话框中键入文件名并选择一个目标文件夹。

3 从"保存类型"弹出菜单中选择"CSS 层"。

4 在"源"弹出菜单中选择下列选项之一：

"Fireworks 层"将所有层导出为 CSS 层。

"Fireworks 帧"将所有帧导出为 CSS 层。

"Fireworks 切片"将文档中的切片导出为 CSS 层。

5 选择"修剪图像"将自动修剪导出的图像和层以符合对象大小。

6 选择"将图像放入子文件夹"为图像选择文件夹。

7 单击 “保存”。

导出 XHTML

在不远的将来，XHTML 有望替代 HTML 成为显示网页内容的标准。XHTML 不仅向后兼容 - 这意味着目前大多数 Web 浏览器都可以查看它 - 而且任何显示 XML 内容的设备（如 PDA、移动电话以及其它手提设备）也都可以读取它。

XHTML 是 HTML（网页格式设置和显示的当前标准）和 XML（可扩展标记语言）的结合。XHTML 包含 HTML 的元素，同时还遵守比 XML 还严格的语法规则。

为了支持此标准， Fireworks 允许您导出 XHTML。

注意：Fireworks 还可以导入 XHTML。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

有关 XHTML 的更多信息，请访问万维网协会 (World Wide Web Consortium, W3C) 的 XHTML 规范，网址是：www.w3.org。

若要从 Fireworks 中导出 XHTML：

1 选择 “文件” > “HTML 设置”，并从 “常规”选项卡上的 “HTML 样式”弹出菜单中选择 XHTML 样式，然后单击 “确定”

2 使用任何一种可用于导出或复制 HTML 的方法导出文档。有关从 Fireworks 导出和复制 HTML 的各种方法的更多信息，请参阅第 220 页的 “导出 HTML”。

注意：在导出到 XHTML 时， Fireworks 使用 UTF-8 编码。有关 UTF-8 编码的更多信息，请参阅第 225 页的 “导出使用 UTF-8 编码的文件”。

导出使用 UTF-8 编码的文件

过去， Web 浏览器无法在单个 HTML 文档中显示不同的字符集。例如，中文文本和英文文本无法在同一页面上显示，因为 Web 浏览器无法在单个文档中显示不同的字符集。

UTF-8 （代表 “第 8 套通用字符集转换格式”）是一种文本编码方法，它允许 Web 浏览器在同一 HTML 页面上显示不同的字符集。 Fireworks 允许您使用 UTF-8 编码导出 HTML。

注意：Fireworks 还可以导入使用 UTF-8 编码的文档。有关更多信息，请参阅 Fireworks 帮助。

若要导出使用 UTF-8 编码的文档：

1 选择 “文件” > “HTML 设置”，并从 “文档特定信息”选项卡中选择 “使用 UTF-8 编码”，然后单击 “确定”。

注意：有关 HTML 设置选项的更多信息，请参阅第 225 页的 “设置 HTML 导出选项”。

2 使用任何一种可用于导出或复制 HTML 的方法导出文档。有关从 Fireworks 导出和复制 HTML 的各种方法的信息，请参阅第 220 页的 “导出 HTML”。

设置 HTML 导出选项

“HTML 设置”对话框使您可以定义 Fireworks 导出 HTML 的方式。这些设置可以是文档特定的，也可以用作导出所有 HTML 文件时的默认设置。在 “文档特定信息”选项卡中所做的更改只影响当前文档，但是如果在关闭 “HTML 设置”对话框之前单击 “设为默认值”按钮，则可以将这些设置用作新建文档的默认设置。“常规”和 “表格”设置是全局首选参数，因此会影响所有的新文档。

若要定义 Fireworks 导出 HTML 的方式：

1 选择 “文件” > “HTML 设置”或者在 “导出”对话框中单击 “选项”按钮。

2 在“常规”选项卡中，从下列选项中选择：

- 选择一种 HTML 样式以设置导出 HTML 的样式。

  通用 HTML 适用于任何 HTML 编辑器。但是如果文档中包含行为或其它交互内容，则选择一个特定的编辑器（如果它出现在列表中）。根据所选的 HTML 样式，交互元素从 Fireworks 导出的方式会有所差别。

  若要用 XHTML 标准导出文档，请从弹出菜单中选择适当的 XHTML 样式。有关 XHTML 的更多信息，请参阅第 225 页的“导出 XHTML”。

- 从“扩展名”弹出菜单中选择一个文件扩展名或输入新的扩展名。
- 选择“包含 HTML 注释”以包含有关在 HTML 中复制和粘贴的位置的注释。如果文档中包含交互元素（如按钮、行为或变换图像），则建议使用此选项。 HTML 注释帮您确定要复制和粘贴代码的哪些部分。
- 选择“小写文件名称”使 HTML 文件及其相关图像文件的名称在导出时变为小写。

  注意：如果在“扩展名”弹出菜单中选择了大写扩展名，则此选项不会使 HTML 文件的扩展名变为小写。

- 从“文件创建器”弹出菜单中选择一个相关的应用程序 (Macintosh)。当在硬盘上双击导出的 HTML 文件时，它将在指定的应用程序中自动打开。

3 在“表格”选项卡中选择 HTML 表格的设置。有关为导出的 Fireworks HTML 表格定义属性的信息，请参阅第 161 页的“定义导出 HTML 表的方式”。

4 在“文档特定信息”选项卡中，从下列选项中选择：

- 在“切片自动命名”弹出菜单中选择用于自动命名切片的公式。可以使用默认设置或选择自己的选项。

  注意：当选择“无”作为切片自动命名的菜单选项时要小心。如果选择“无”作为前三个菜单中任何一个的选项， Fireworks 将导出互相覆盖的切片文件，从而产生单个导出图形和一个在每个单元格都显示该图形的表格。

- 在“替代图像描述”文本框内输入文本。该替代文本将替代所有正在从网页下载的图像和下载失败的图像。在一些浏览器中，当指针经过图像时，替代图像描述能以工具提示的方式出现。这对于那些有视觉障碍的网页用户也是一个帮助。
- 导出一个将链接多个页面的导航栏时，请选择“多重导航栏 HTML 页面”。选择此选项后， Fireworks 将为导航栏中的每个按钮导出其它页面。
- 如果文档显示来自多个字符集的字符，请选择“使用 UTF-8 编码”。有关 UTF-8 编码的更多信息，请参阅第 225 页的“导出使用 UTF-8 编码的文件”。

5 单击“设为默认值”将这些设置保存为全局默认设置。

6 单击“确定”。

使用“快速导出”按钮



“快速导出”按钮位于文档窗口的右上角，在将 Fireworks 文件导出到其它应用程序时，使用此按钮可以轻松地访问常用选项。使用“快速导出”按钮可以导出为多种格式，包括 Macromedia 应用程序和其它应用程序（如 Microsoft FrontPage 和 Adobe GoLive®）的格式。

通过“快速导出”按钮可以使用的所有导出选项在 Fireworks 中的其它地方也可用，如“导出”对话框和“编辑”菜单。“快速导出”按钮为最常用的导出选项提供了快捷键。有关导出为每种格式的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上的“与其它应用程序一起使用”。

对于大部分格式，都有几种可用的导出方法。例如，可以导出 Dreamweaver HTML 或更新现有的 Dreamweaver HTML。还可以将 Dreamweaver HTML 复制到剪贴板。可以导出一个 Flash SWF 文件或将所选对象复制为矢量图形。

甚至可以使用“快速导出”按钮启动其它应用程序，以及在首选浏览器中预览 Fireworks 文档。通过简化导出过程，“快速导出”按钮节省了时间并改善了设计工作流程。

注意：“快速导出”按钮使用您在“优化”面板中指定的设置来导出图形和切片。在使用“快速导出”按钮进行导出之前，应确保对图形进行了优化。有关优化处理的更多信息，请参阅第 197 页的“关于优化”。

若要用“快速导出”按钮导出 Fireworks 文档或所选图形：

1 单击“快速导出”按钮并从显示的弹出菜单中选择一个导出选项。

将为您在“导出”对话框中自动设置适当的选项。如果需要可以更改选项。

2 选择储存导出文件的位置，键入文件名并单击“保存”。

若要使用“快速导出”按钮启动另一 Macromedia 应用程序：

- 单击“快速导出”按钮并从应用程序子菜单中选择“启动”选项。

自定义“快速导出”弹出菜单

如果您熟悉 JavaScript 和 XML，则可以向“快速导出”弹出菜单添加其它选项。

若要向“快速导出”弹出菜单添加选项：

1 创建自己的 JSF 文件并将其放到硬盘上的“快速导出菜单”文件夹。

注意：该文件夹的确切位置因操作系统而异。在 Windows 系统上，“Quick Export Menu”文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹的“Simplified Chinese”子文件夹中。在 Macintosh 系统上，此文件夹位于 Fireworks 应用程序包内的“Contents/Resources/English.lproj”文件夹中。有关应用程序包的更多信息，请参阅第 248 页的“查看程序包的内容（仅限于 Macintosh）”。

2 通过将引用包含到新的 JSF 文件来编辑 Quick Export Menu.xml 文件。

下次启动 Fireworks 时，创建的新选项就会添加到“快速导出”弹出菜单。有关更多信息，请参阅 Extending Fireworks。

以电子邮件附件的方式发送 Fireworks 文档

您可以从 Fireworks 内以电子邮件附件的方式轻松地发送文档。您可以发送 Fireworks PNG、压缩 JPEG 或使用其它文件格式和“优化”面板中提供的优化设置的文档。

若要使用默认电子邮件客户程序以电子邮件附件的形式发送文档：

1 选择“文件”>“发送到电子邮件”。

2 选择下列选项之一：

“Fireworks PNG”将当前 PNG 文档附加到新的电子邮件中。

“JPG 已压缩”使用“JPEG - 较高品质”优化设置将当前文档附加到新的电子邮件消息中。

“使用导出设置”使用“优化”面板中定义的设置将当前文档附加到电子邮件中。

注意：Mozilla、 Netscape 6 和 Nisus Emailer 在 Macintosh 上不受支持。

使用“文件管理”按钮

“文件管理”按钮位于文档窗口顶部“快速导出”按钮的旁边，使用此按钮可以轻松地访问文件传输命令。如果文档位于 Studio MX 2004 站点文件夹中，并且该站点可以访问远程服务器，则可以使用“文件管理”按钮。如果已使用 Dreamweaver MX 2004 中的“管理站点”对话框将目标文件夹（或包含目标文件夹的文件夹）定义为站点的本地根文件夹，则 Fireworks 会将您的文件夹识别为站点。

“文件管理”按钮显示以下菜单命令：

“获取”将文件的远程版本复制到本地站点，并使用远程副本覆盖本地文件。

“取出”将文件取出，并使用远程副本覆盖本地文件。只有在 Dreamweaver 中为文档所在的站点启用了“启用文件存回和取出”选项后，才会在 Fireworks 中启用“取出”。

“上传”将文件的本地版本复制到远程站点，并使用本地副本覆盖远程文件。

“存回”将本地文件存回，并使用本地副本覆盖远程文件。只有在 Dreamweaver 中为文档所在的站点启用了“启用文件存回和取出”选项后，才会在 Fireworks 中启用“存回”。

“撤消取出”撤消取出本地文件并将其存回，并使用远程副本覆盖本地文件。只有在 Dreamweaver 中为文档所在的站点启用了“启用文件存回和取出”选项后，才会在 Fireworks 中启用“撤消取出”。

注意：只有当文档位于定义了远程服务器的 Studio MX 2004 站点文件夹中时，才会在 Fireworks 中启用“文件管理”命令。“文件管理”命令可用于使用本地 / 网络和 FTP 传输方法的站点中驻留的文件，但不可用于 sFTP 或第三方传输方法（如 SourceSafe、 WebDAV 和 RDS）。

有关“文件管理”菜单的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Dreamweaver MX 2004 一起使用”。

第 13 章
使重复性任务自动执行

Web 设计人员经常花费大量的时间在做重复的工作，例如优化图像或转换图像以满足某些约束条件。Macromedia Fireworks MX 2004 强大功能的一部分就是能使枯燥乏味的绘制、编辑和文件转换任务得以简化并自动执行。

若要加快编辑过程，您可以使用 “查找和替换”功能在一个文件或多个文件中搜索和替换元素。可以查找和替换的元素包括 URL、字体、颜色、文本和在“历史记录”面板中创建的命令等元素。

可以使用“批处理”功能将整组的图像文件转换为其它格式或更改其调色板。“批处理”功能可以将自定义的优化设置应用于文件组。您还可以调整一组文件的大小，因此，“批处理”功能是创建缩略图的理想工具。

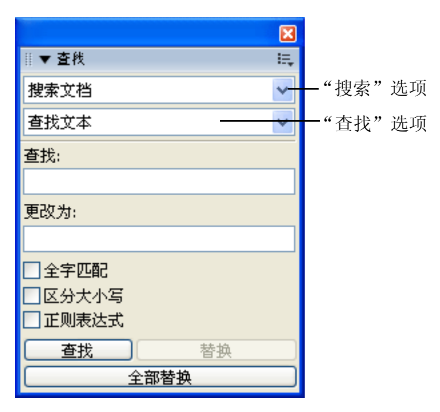
使用 “历史记录”面板，可以创建作为常用功能快捷方式的命令，还可以创建能够执行复杂的步骤系列的脚本。Fireworks 能够理解并执行 JavaScript，因此高级用户可以编写 JavaScript 命令，然后在 Fireworks 中执行它们，从而使非常复杂的任务自动执行。使用 Fireworks 能够解释的特殊 JavaScript 命令，您几乎可以通过 JavaScript 控制所有 Fireworks 命令或设置。

“功能扩展管理器”使您能够导入、安装和删除 Macromedia 应用程序中的功能扩展，以便扩展 Fireworks 的功能。

查找和替换

“查找和替换”功能可帮助您搜索和替换元素，如文本、URL、字体和颜色。该功能可以搜索当前文档或多个文件。

“查找和替换”仅适用于 Fireworks PNG 文件或包含矢量对象的文件（如 FreeHand 文件、解压缩的 CorelDraw 文件和 Illustrator 文件）。



“查找”面板

选择搜索源：

1 打开文档。

2 执行下列操作之一以打开 “查找”面板：

- 选择 “窗口” > “查找”。
- 选择 “编辑” > “查找”。
- 按下 Ctrl+F (Windows) 或 Command+F (Macintosh) 键。

注意：如果选择的文件已锁定或已从 Macromedia Dreamweaver 站点存回，则会提示您在继续之前撤消锁定文件或将它们取出。

3 从 “搜索”弹出菜单中，选择搜索源：

“搜索所选范围”仅在当前所选对象和文本中查找和替换元素。

“搜索帧”仅在当前帧中查找和替换元素。

“搜索文档”在活动文档中查找和替换元素。

“搜索文件”在多个文件中查找和替换元素。如果在 “搜索”弹出菜单中尚未选择此选项，则选择它将打开一个对话框，您可以从中选择要搜索的文件。如果在 “搜索”弹出菜单中选择了 “搜索文件”，则在单击 “查找”、“替换”或 “全部替换”开始搜索操作之后，您可以选择要搜索的文件。

4 从 “查找”弹出菜单中选择要搜索的属性。面板中的选项因所选内容而异。

5 为所选 “查找”属性设置选项。

6 选择一种查找和替换操作：

“查找”定位元素的下一个实例。找到的元素在文档中显示为选定状态。

“替换”将找到的元素改为 “更改为”选项的内容。

“全部替换”在整个搜索范围内查找和替换找到的每个匹配项。

注意：在多个文件中替换对象将自动保存这些文件，您不能使用 “编辑” > “撤消”取消所做的更改。有关更多信息，请参阅第 236 页的 “批处理期间进行查找和替换”。

为在多个文件中执行的查找和替换操作设置选项

在多个文件中查找和替换时，您可以确定搜索之后 Fireworks 如何处理多个打开的文件。

若要在搜索每个文件之后保存、关闭和备份该文件：

1 从 “查找” 面板的 “选项” 菜单中选择 “替换选项”。

2 选择 “保存并关闭文件” 以便在查找和替换之后保存并关闭每个文件。

只有最初的活动文档仍然处于打开状态。

注意：如果已禁用“保存并关闭”，并且您正在对大量文件进行批处理，则 Fireworks 可能会因内存不足而取消批处理操作。

3 从 “备份” 弹出菜单中选择下列选项之一：

“无备份”进行查找和替换，但不备份原始文件。已更改的文件替换原始文件。

“覆盖现有备份”对于在查找和替换期间更改的每个文件，仅创建和存储一个备份副本。如果执行其它查找和替换操作，则前一个原始文件总是替换该备份副本。备份副本存储在名为 Original Files 的子文件夹中。

“增量备份”保存查找和替换期间更改的文件的所有备份副本。原始文件将被移动到其当前文件夹的 Original Files 子文件夹中，并且每个文件名都追加一个递增的数字。如果执行更多的查找和替换操作，则原始文件将被复制到 Original Files 文件夹中，并且该文件的文件名中将增加到下一个更大的数字。例如，对于名为 Drawing.png 的文件，第一次查找和替换时，备份文件被命名为 Drawing-1.png。第二次查找和替换时，备份文件被命名为 Drawing-2.png，依此类推。

4 单击 “确定”。

查找和替换文本

在 Fireworks 中您可以轻松地搜索和替换文本。有各种用于缩小搜索范围的选项，如区分大小写、查找整个单词或单词的某些部分。

若要搜索和替换单词、短语或文本字符串：

1 从 “查找” 面板的 “查找” 弹出菜单中选择 “查找文本”。

2 在 “查找” 文本框中输入要搜索的文本。

3 在 “更改为” 文本框中输入替换文本。

4 如果需要，请选择进一步定义搜索的选项：

“全字匹配”仅查找与 “查找” 选项中的文本形式相同的文本，不查找作为任何其它单词的一部分的文本。

“区分大小写”在搜索期间区分大写和小写字母。

“正则表达式”在搜索期间按条件匹配单词或数字的一部分。

查找和替换字体

也可以在 Fireworks 文档中快速查找和替换字体。

若要在一个或多个 Fireworks 文档中搜索和替换字体：

1 从 “查找” 面板的 “查找” 弹出菜单中选择 “查找字体”。

2 选择要查找的字体和字型。

提示：可以通过最小和最大字号来限制搜索。

3 在“更改为”区域中指定替换时使用的字体、字型和字号。

查找和替换颜色

可以在 Fireworks 文档中查找某一颜色的所有实例，然后将其更改为其它颜色。

若要在 Fireworks 文档中搜索和替换颜色：

1 从“查找”弹出菜单中选择“查找颜色”。

2 从“应用到”弹出菜单中选择一项，以确定查找和替换哪些颜色：

“填充和笔触”对填充和笔触颜色都进行查找和替换。

“所有属性”查找和替换填充、笔触和效果颜色。

“填充”查找和替换填充颜色（图案填充内的颜色除外）。

“笔触”仅查找和替换笔触颜色。

“效果”仅查找和替换效果颜色。

查找和替换 URL

除查找和替换单词、字体和颜色外， Fireworks 还允许在文档中查找和替换指定给交互元素的 URL。

若要搜索和替换指定给网页对象的 URL：

1 从“查找”面板的“查找”弹出菜单中选择“查找 URL”。

2 在“查找”文本框中输入要搜索的 URL。

3 在“更改为”文本框中输入替换 URL。

4 如果需要，请选择进一步定义搜索的选项：

“全字匹配”仅查找与“查找”选项中的文本形式相同的文本，不查找作为任何其它单词的一部分的文本。

“区分大小写”在搜索期间区分大写和小写字母。

“正则表达式”在搜索期间按条件匹配单词或数字的一部分。

查找和替换非网页安全色

非网页安全色是没有包括在网页 216 色调色板中的颜色。如果一种颜色在 Macintosh 平台和 Windows 平台上都可靠地显示为相同的颜色，则这种颜色是网页安全色。有关网页安全色的更多信息，请参阅第 205 页的“优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件”。

若要搜索所有的非网页安全色并用网页安全色替换它们：

- 从“查找”面板的“查找”弹出菜单中选择“查找非网页 216 色”。

注意：“查找非网页 216 色”不查找或替换图像对象内的像素。

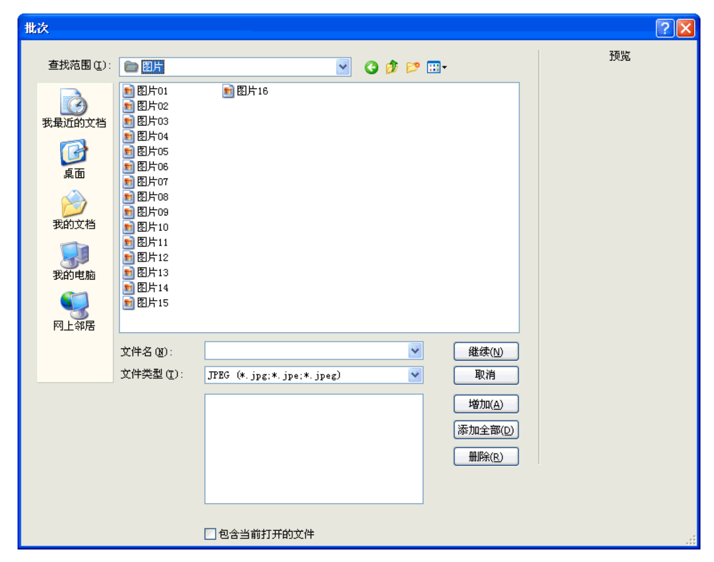
批处理

批处理是自动转换一组图形文件的一种简便方法。可以选择执行下面的批处理操作：

- 将所选文件转换为其它格式。
- 使用不同的优化设置将所选文件转换为相同的格式。
- 缩放导出的文件。
- 查找和替换文本、颜色、 URL、字体和非网页 216 色。
- 通过添加前缀或后缀重命名文件组。
- 对所选文件执行命令。

若要对文件进行批处理：

1 选择“文件” > “批处理”，然后选择要处理的文件。您可以从不同的文件夹中选择文件或按文件类型将它们分组。



注意：如果选择的文件已锁定或已从 Dreamweaver 站点存回，则会提示您在继续之前撤消锁定文件或将它们取出。

2 在“批次” (Windows) 或“批处理” (Macintosh) 对话框中单击下列按钮之一：

“增加”将所选的文件和文件夹添加到要进行批处理的文件列表中。如果选定了一个文件夹，则将该文件夹中所有有效的、可读取的文件都添加到批处理中。

注意：有效文件为已经创建、命名并保存的文件。如果最新的文件版本尚未保存，系统会提示您保存它，然后就可以继续进行批处理。如果不保存该文件，则整个批处理将结束。

“添加全部”将当前所选文件夹中的所有有效文件都添加到要进行批处理的文件列表中。

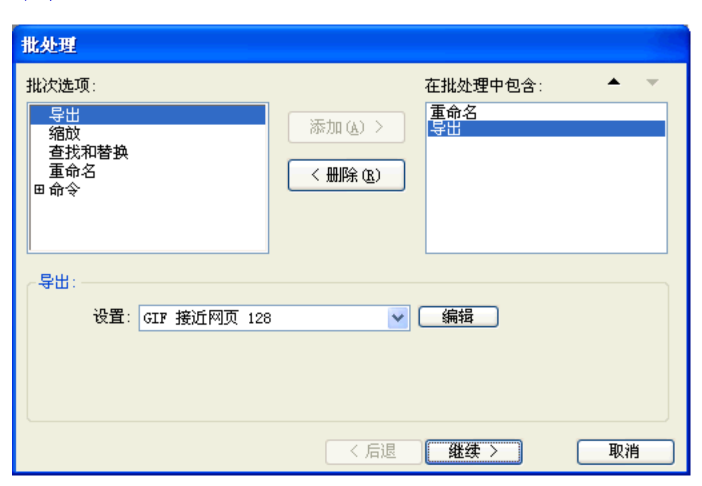
“删除”从要进行批处理的文件列表中删除所选文件。

3 选择 “包含当前打开的文件”以添加所有当前打开的文件。

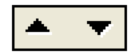
这些文件不出现在要进行批处理的文件列表中，但它们包含在处理中。

4 单击 “下一步”，然后执行下面的两种操作之一或者执行这两种操作：

- 若要将一个任务添加到批处理中，请在“批处理选项”列表中选择它，然后单击“增加”。每个任务只能添加一次。有关添加命令的更多信息，请参阅第 237 页的 “使用批处理执行命令”。



- 若要对列表重新排序，请选择 “在批处理中包含”列表中的任务，然后单击向上和向下箭头按钮。



注意：任务在 “在批处理中包含”列表中的出现顺序就是它在批处理期间的执行顺序，但 “导出”任务例外，该任务总是在最后执行。

5 若要查看任务的额外选项，请在 “在批处理中包含”列表中选择任务。

6 根据需要选择每个选项的设置。

若要从批处理中删除一个任务，请在 “在批处理中包含”列表中选择该任务，然后单击 “删除”。

7 单击 “下一步”。

8 选择用于保存已处理文件的选项：

“与原始文件位置相同”将文件保存在与源文件相同的位置，如果文件名和格式都相同则覆盖源文件。

“自定义位置”允许您选择一个位置来保存已处理的文件。

9 选择 “备份”以选择原始文件的备份选项。

备份文件总是一种安全的做法。有关更多信息，请参阅第 237 页的“指定批处理输出位置”。

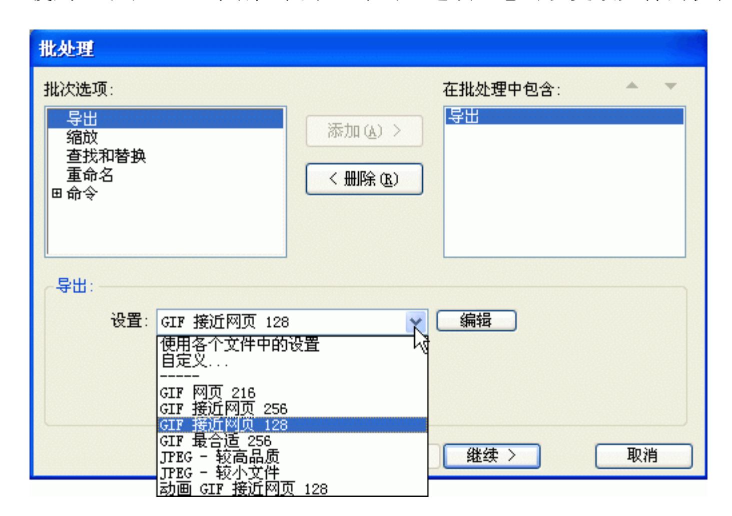
10 如果希望保存批处理设置以供日后使用，请单击 “保存脚本”。

有关更多信息，请参阅第 238 页的 “将批处理保存为脚本”。

11 单击 “批处理”以执行批处理。

使用批处理更改优化设置

使用 “批处理” 对话框中的 “导出” 选项，您可以更改文件的优化设置。



若要设置批处理的导出设置：

1 从 “批处理选项” 列表中选择 “导出”，然后单击 “增加”。

2 从 “设置” 弹出菜单的下列选项中进行选择，然后单击 “确定”：

- 选择 “使用各个文件中的设置” 以便在批处理期间保持各个文件上一次的导出设置。例如，对由 GIF 文件和 JPEG 文件组成的文件夹进行批处理时，产生的文件仍然是 GIF 文件和 JPEG 文件，并且 Fireworks 在导出每个文件时使用原始的调色板和压缩设置。
- 在 “导出预览” 对话框中，选择 “自定义” 或单击 “编辑” 以更改设置。
- 选择预设的导出设置，如 “GIF 网页 216” 或 “JPEG - 较高品质”。所有文件都将转换为此设置。

3 单击 “下一步” 以继续进行批处理。

有关完成批处理的信息，请参阅第 233 页的 “批处理”。

使用批处理缩放图形

使用 “批处理” 对话框中的 “缩放” 选项，可以改变要导出的图像的高度和宽度。

若要为批处理文件设置缩放选项：

1 从 “批处理选项” 列表中选择 “缩放”，然后单击 “增加”。

2 在 “缩放” 弹出菜单中选择一个选项：

“无缩放” 按原样导出文件。

“缩放到大小” 将图像缩放到指定的确切宽度和高度。

“缩放到匹配区域” 使图像按比例缩放以适合您指定的最大宽度和高度范围。

提示：使用 “缩放到匹配区域” 可将一组图像转换为大小统一的缩略图图像。

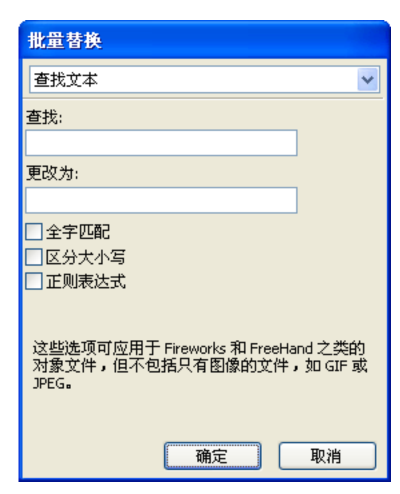
“缩放到百分比” 按百分比缩放图像。

3 单击 “下一步” 以继续进行批处理。

有关完成批处理的信息，请参阅第 233 页的 “批处理”。

批处理期间进行查找和替换

使用 “批处理” 对话框中的 “查找和替换” 选项，您可以查找和替换按钮、热点或切片内的文本、字体、颜色或 URL。



“批量替换” 只影响下列文件格式：Fireworks PNG、Illustrator、FreeHand 和 CorelDraw。“批量替换” 不影响 GIF 和 JPEG 格式。

若要在批处理期间选择要查找和替换的属性：

1 从 “批处理选项” 列表中选择 “查找和替换”，然后单击 “增加”。

2 单击 “编辑”。

3 从 “查找” 弹出菜单中选择要查找和替换的属性的类型：文本、字体、颜色、URL 或非网页 216 色。

4 在 “查找” 框中输入或选择要查找的特定元素。

5 在 “更改为” 框中输入或选择要替换的特定元素。

6 单击 “确定” 存储 “查找和替换” 设置。

7 单击 “下一步” 以继续进行批处理。

有关完成批处理的信息，请参阅第 233 页的 “批处理”。有关 “查找和替换” 选项的更多信息，请参阅第 229 页的 “查找和替换”。

使用批处理更改文件名

使用 “批处理” 对话框中的 “重命名” 选项，可以更改正在处理的文件的名称。

若要为批处理文件设置命名选项：

1 从 “批处理选项” 列表中选择 “重命名”，然后单击 “增加”。

2 从“重命名”弹出菜单中选择一个选项：

“原始名称”使文件名保持不变。

“添加前缀”允许输入要添加到文件名开头的文本。例如，如果输入“night_”，则在对文件 Sunrise.gif 进行批处理时，它将被重命名为 night_Sunrise.gif。

“添加后缀”允许输入要添加到文件名末尾（在文件扩展名之前）的文本。例如，如果输入“_day”，则在对文件 Sunset.gif 进行批处理时，它将被重命名为 Sunset_day.gif。

3 单击“下一步”以继续进行批处理。

有关完成批处理的信息，请参阅第 233 页的“批处理”。

使用批处理执行命令

使用“批处理”对话框中的“命令”选项，可以对文件执行 JavaScript 命令。

若要为批处理文件设置命令选项：

1 单击“批处理选项”列表中“命令”选项旁边的“加号 (+)”按钮 (Windows) 或三角形 (Macintosh)，以查看可用的命令。

2 选择一个命令，然后单击“增加”将其添加到“在批处理中包含”列表中。

注意：不能编辑这些命令。

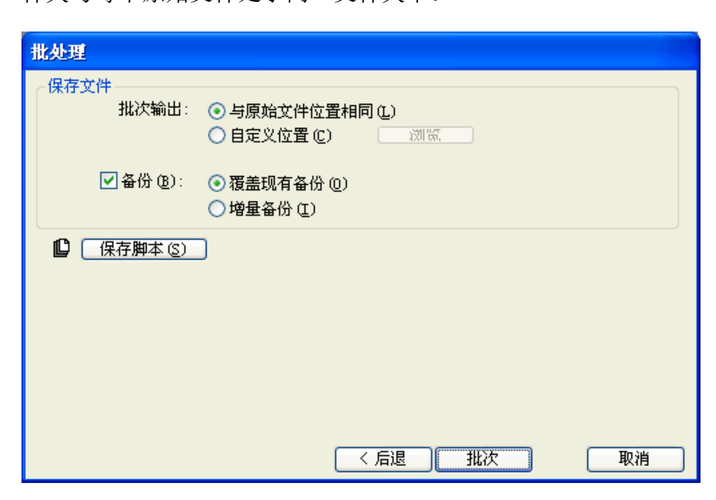
3 单击“下一步”以继续进行批处理。

有关完成批处理的信息，请参阅第 233 页的“批处理”。有关创建命令的更多信息，请参阅第 240 页的“使用“历史记录”面板撰写脚本”。

注意：在批处理期间某些命令不起作用。请选择在文档中起作用而又不要求选择任何对象的命令。

指定批处理输出位置

在“批处理”对话框中选择了所有批处理选项之后，您必须选择用于保存文件的选项。您可以在批处理中保存原始文件的备份副本。文件的备份副本放在 Original Files 子文件夹中，该子文件夹与每个原始文件处于同一文件夹中。



若要备份批处理文件：

1 选择批处理输出的位置。

2 选择 “备份”以设置备份选项。

3 选择文件备份方式：

“覆盖现有备份”覆盖以前的备份文件。

“增量备份”保留所有备份文件的副本。在运行新的批处理时，将在新的备份副本文件名的末尾追加一个数字。

注意：如果取消选中 “备份”，则在文件名相同时，以相同文件格式运行批处理会覆盖原始文件。不过，以不同文件格式运行批处理会创建一个新文件，并且不会移动或删除原始文件。

4 单击 “批处理”完成批处理操作，或单击 “返回”返回到 “批处理”对话框。

将批处理保存为脚本

您可以将批处理设置保存为脚本或命令，以便日后轻松地重新创建该批处理。在 “批次”对话框中选择所有批处理选项之后，您可以选择保存文件。

若要创建批处理脚本：

1 单击 “保存脚本”以创建批处理脚本。

2 输入脚本的名称和保存位置。

3 单击 “保存”。

将脚本保存到硬盘上的 Commands 文件夹即会将它添加到 Fireworks 中的 “命令”菜单。

注意：此文件夹的确切位置因系统而异，并且取决于您希望命令是仅对您的用户配置文件可用，还是对所有用户都可用。 Commands 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。有关更多信息，请参阅第 247 页的 “使用配置文件”。

若要运行批处理脚本：

1 执行下列操作之一：

- 在 Fireworks 中，选择 “命令” > “运行脚本”。
- 在 Fireworks 的外面，双击硬盘上的脚本文件名。

2 选择一个脚本并单击 “打开”。

3 选择要使用该脚本处理的文件：

“当前打开的文件”处理所有打开的文件。

“自定义”允许选择要处理的文件。

注意：单击 “要处理的文件”弹出菜单旁边的省略号 (...) 按钮，选择要处理的文件。

4 单击 “确定”。

有关选择文件的更多信息，请参阅第 233 页的 “批处理”。

通过拖放运行脚本

如果您经常反复运行一个批处理操作，则可将它保存为脚本，然后将该脚本从硬盘拖动到桌面的 Fireworks 图标上以运行该批处理。 Fireworks 应用程序启动并运行该脚本。

若要通过拖放运行脚本：

1 保存脚本。

2 执行下列操作之一：

- 将脚本文件图标拖动到 Fireworks 桌面图标上。
- 将脚本文件图标拖到一个打开的 Fireworks 文档中。

注意：将多个脚本文件和多个图形文件拖动到 Fireworks 中将每个脚本运行一次从而多次处理图形文件。

扩展 Fireworks

与以前相比，现在对 Fireworks 进行扩展更容易了。Fireworks 提供了多种创建自定义命令的方法，用于增强其功能。

使用 “功能扩展管理器” ，您可以安装和管理扩展 Fireworks 功能的功能扩展。还可以编写自定义 JavaScript 代码，并在 Fireworks 中将它用作自定义命令。您也可以在 Fireworks 使用 Flash SWF 电影作为自定义命令。另外， Fireworks 的 “历史记录” 面板提供了易于使用的界面，使您能够通过一系列已记录的任务创建自定义命令。

在安装了功能扩展或创建了自定义命令后， Fireworks 会将其放在 “命令” 菜单中。

注意：如果将命令作为 SWF 文件存储在硬盘的 Command Panels 文件夹中，则它们会显示为 “窗口” 菜单中的面板。有关更多信息，请参阅第 241 页的 “关于使用 Flash SWF 文件撰写脚本”。

使用 Macromedia 功能扩展管理器

功能扩展是可以添加到 Fireworks 中以增强其功能的命令脚本、命令面板、库、滤镜、图案、纹理或 “自动形状” 。 Fireworks 附带了 Macromedia 功能扩展管理器，使您能够轻松地安装、管理和删除功能扩展。在安装后， Fireworks 将在 “命令” 菜单中包括一组默认的功能扩展。

您还可以使用 “功能扩展管理器” 捆绑您自己的功能扩展，并将它们发送到 Macromedia Exchange for Fireworks。通过该 Exchange 程序，您可以与其他 Fireworks 用户共享您的功能扩展。

第三方功能扩展存储在硬盘上 Fireworks 应用程序文件夹中 Configuration 文件夹的子文件夹内 （视功能扩展的类型而定）。

使用 “历史记录” 面板创建和保存的命令存储在用户的 Commands 文件夹中。有关此文件夹的位置的信息，请参阅第 247 页的 “关于用户配置文件”。

若要从 Fireworks 内打开 “功能扩展管理器”，请执行下列操作之一：

- 选择 “命令” > “管理扩展功能”。
- 选择 “帮助” > “管理扩展功能”。

  有关使用 “功能扩展管理器” 的更多信息，请参阅 “功能扩展管理器” 帮助。

若要访问 Macromedia Fireworks Exchange：

- 从 Fireworks 中选择 “帮助” > “Fireworks Exchange”。
- 在 Web 浏览器中浏览到 www.macromedia.com/go/fireworks_exchange_cn。

使用“历史记录”面板撰写脚本

“历史记录”面板记录在使用 Fireworks 时所执行步骤的列表。每个步骤都单独一行存储在“历史记录”面板上，并且最近的步骤排在最前面。默认情况下，该面板记录 20 个步骤。不过可以随时更改此值。

创建命令

可以将“历史记录”面板中的步骤组保存为可以重用的命令。可以在任何 Fireworks 文档中执行已保存的命令。它们并不针对某个文档。

保存的命令以 JSF 文件的形式存储在特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的 Commands 文件夹中。有关此文件夹的位置的信息，请参阅第 247 页的“关于用户配置文件”。

若要将步骤保存为命令：

1 选择要保存为命令的步骤：

- 单击某个步骤，然后按住 Shift 键并单击另一步骤，可选择要保存为命令的步骤范围。
- 按住 Control 键 (Windows) 或 Command 键 (Macintosh) 并单击可选择不连续的步骤。

2 单击“历史记录”面板底部的“将步骤保存为命令”按钮。

3 输入命令的名称，然后单击“确定”。

该命令出现在“命令”菜单中。

若要使用“历史记录”面板撤消或重复步骤：

- 将面板上的“撤消标记”向上拖动到希望撤消或重复的最后一步。
- 在“历史记录”面板的左侧沿“撤消标记”轨迹单击。

注意：已撤消的步骤仍保留在“历史记录”面板中，但以灰色高亮显示。

若要更改“历史记录”面板记录的步骤数：

1 选择“编辑” > “首选参数” (Windows) 或“Fireworks” > “首选参数” (Macintosh)。

2 将“撤消步骤”更改为希望“历史记录”面板记录的步骤数。

注意：步骤越多，需要的计算机内存也越多。

若要清除“历史记录”面板中的所有步骤：

- 从“历史记录”面板的“选项”菜单中选择“清除历史记录”。

这样会释放内存和磁盘空间。

注意：从“历史记录”面板中清除动作后，将无法撤消编辑。

播放命令

可以随时执行已记录的命令或在“历史记录”面板中选择的动作。

若要回放已保存的命令：

1 如果需要，请选择一个或多个对象。

2 从“命令”菜单中选择命令。

若要重放所选步骤：

1 选择一个或多个对象。

2 在“历史记录”面板中选择步骤。

3 单击“历史记录”面板底部的“重放”按钮。

带 X 标记的步骤是不可重复的，因此不能回放。分隔线指示选择了不同的对象。用跨分隔线的步骤创建的命令会产生不可预测的结果。

若要将所选步骤应用于多个文档中的对象：

1 选择步骤范围。

2 单击“历史记录”面板底部的“将步骤复制到剪贴板”按钮。

3 选择任一 Fireworks 文档中的一个或多个对象。

4 选择“编辑” > “粘贴”。

若要重复最后一步：

- 选择“编辑” > “重复命令脚本”。

关于使用 JavaScript 撰写脚本

通过在文本编辑器中编写将在 Fireworks 中运行的自定义 JavaScript，可以缓减某些重复性任务的单调乏味性。通过 JavaScript，您可以控制 Fireworks 中几乎每一个命令或设置。

Macromedia Dreamweaver 也使用 JavaScript。可以编写从 Dreamweaver 内部控制 Fireworks 的脚本。

有关 JavaScript API 的文档，请参阅 Extending Fireworks。

关于使用 Flash SWF 文件撰写脚本

使用 Flash，可以创建包含 JavaScript 代码的 SWF 电影。这些电影可用作 Fireworks 命令，您可以从 Fireworks 的“命令”菜单中访问它们。

您甚至可以创建 SWF 电影并将其用作可从“窗口”菜单访问的 Fireworks 面板。Fireworks 中的“对齐”面板就是一个作为面板导入的 Flash 电影的示例。

用作命令的 SWF 电影存储在硬盘的 Commands 文件夹中，而用作面板的 SWF 电影则存储在 Command Panels 文件夹中。

注意：这些文件夹的确切位置因系统而异，并且取决于您希望命令或面板是仅对您的用户配置文件可用，还是对所有用户都可用。Commands 和 Command Panels 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。有关更多信息，请参阅第 247 页的“使用配置文件”。

有关从 Flash SWF 电影创建命令或面板的更详细的说明，请参阅 Extending Fireworks。

管理命令

可以重命名或删除出现在“命令”菜单中的任何命令。

使用 Fireworks 中的“管理保存的命令”选项，您可以重命名或删除任何创建的命令。对于随 Fireworks 一起安装或从 Macromedia Exchange 网站下载并安装的其它命令和功能扩展，您必须使用“功能扩展管理器”。

若要重命名已创建的自定义命令：

1 选择“命令” > “管理保存的命令”。

2 选择命令。

3 单击“重命名”，输入一个新名称，然后单击“确定”。

若要删除已创建的自定义命令，请执行下列操作之一：

- 在 Fireworks 中，选择 “命令” > “管理保存的命令”。然后选择该命令并单击 “删除”。
- 在硬盘上，从特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的 Commands 文件夹中删除该命令的 JSF 文件。有关查找此文件夹的信息，请参阅第 247 页的 “关于用户配置文件”。

若要重命名或删除 Fireworks 中提供的命令或从 Macromedia Exchange 下载的命令：

- 选项 “命令” > “管理功能扩展”。
- 选择 “帮助” > “管理扩展功能”。

  功能扩展管理器将打开。有关如何管理功能扩展的信息，请参阅功能扩展管理器 “帮助”。

编辑或自定义命令脚本

命令脚本保存为 JavaScript。如果了解 JavaScript，则可以在任何文本编辑器 （如 “记事本” (Windows) 或 TextEdit (Macintosh)）中打开和编辑命令。

若要使用 JavaScript 编辑命令：

1 从桌面定位到硬盘上适当的 Commands 或 Command Panels 文件夹。

注意：这些文件夹的确切位置因系统而异，并且取决于您希望命令或面板是仅对您的用户配置文件可用，还是对所有用户都可用。Commands 和 Command Panels 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。有关更多信息，请参阅第 247 页的 “使用配置文件”。

2 在文本编辑器中打开所需的脚本文件并修改 JavaScript 代码。

3 保存并关闭脚本。

若要使用 JavaScript 从 “历史记录”面板中编辑所选动作：

1 在 Fireworks 的 “历史记录”面板中选择一定范围的步骤。

2 单击 “历史记录”面板底部的 “将步骤复制到剪贴板”按钮。

3 在文本编辑应用程序中创建一个新文档。

4 将步骤粘贴到新的文本文档中。

5 根据需要修改步骤。

6 保存并关闭脚本。

7 将脚本复制到硬盘上的 Commands 文件夹中。

注意：此文件夹的确切位置因系统而异，并且取决于您希望命令是仅对您的用户配置文件可用，还是对所有用户都可用。 Commands 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。有关更多信息，请参阅第 247 页的 “使用配置文件”。

当您保存直接保存在 Commands 文件夹内以及保存在 “历史记录”面板中的命令时，它们会立即出现在 Commands 菜单中，因此无需重新启动 Fireworks。但是，对于保存在 Command Panels 文件夹中的命令，则只有在重新启动 Fireworks 后才能在“窗口”菜单中找到。

第 14 章
首选参数和快捷键

Macromedia Fireworks MX 2004 首选参数设置使您可以控制用户界面的一般外观，以及编辑方式和文件夹的样子。另外，Fireworks 还允许自定义快捷键。这意味着您可以在自己喜爱的软件程序之间自定义快捷键并使它们标准化。

设置首选参数

Fireworks 中有控制用户界面常规外观的首选参数设置，以及与特定功能（如默认颜色、工具选项、文件夹位置和文件转换）相关的选项。

若要设置首选参数：

1 选择“编辑” > “首选参数” (Windows) 或“Fireworks” > “首选参数” (Macintosh)。

2 选择要修改的首选参数组：“常规”、“编辑”、“启动并编辑”、“文件夹”或“导入”。

3 进行更改并单击“确定”。

“常规”首选参数

“常规”首选参数选项卡中有下列选项：

“撤消步骤”将撤消 / 重做次数设置为 0 到 1009 之间的某个数。此设置对“编辑” > “撤消”命令和“历史记录”面板都适用。大量的撤消会增加 Fireworks 所需的内存量。为使此设置中的更改生效，必须重新启动 Fireworks。

“颜色默认值”设置刷子笔触、填充和高亮路径的默认颜色。“笔触”和“填充”选项不自动更改“工具”面板的颜色框中显示的颜色；通过它们可以更改由“工具”面板中的“设置默认笔触 / 填充色”按钮所指定的默认颜色。

“插值法”设置缩放图像时 Fireworks 用来插入像素的四种不同缩放方法之一：

- 双立方插值法大多数情况下都可以提供最鲜明、最高的品质，并且是默认的缩放方法。
- 双线性插值法所提供的鲜明效果比柔化插值法强，但没有双立方插值法那么鲜明。
- 柔化插值法是在 Fireworks 1 中使用的，它提供了柔化模糊效果并消除了鲜明的细节。当其它方法产生了多余的人工痕迹时，此方法很有用。
- 最近的临近区域插值法产生锯齿状边缘和没有模糊效果的鲜明对比度。此效果类似于使用“缩放”工具在图像上放大或缩小。

“启动”选项：显示开始页面。不选中该项可以防止第一次启动 Fireworks 时出现“开始”页面。“开始”页面本身也包括一个类似的复选框，可作为去除“开始”页面的第二种方法。

保存文件：添加预览图标（仅限于 Macintosh）使您可以在硬盘上显示或隐藏 Fireworks PNG 文件的缩略图。取消选择此选项可以显示用于 Fireworks PNG 文件的传统 Fireworks 图标。此选项在您保存文件后生效。

“编辑”首选参数

编辑首选参数控制指针的外观和用于处理位图对象的可视提示。

“精确光标”用十字型指针替换工具图标指针。

“修剪时删除对象”在您选择“编辑”>“修剪文档”或“修改”>“画布”>“画布大小”时永久删除选定内容的定界框之外的像素或对象。

“刷子大小绘图光标”设置“刷子”、“橡皮擦”、“模糊”、“锐化”、“减淡”、“加深”、“涂抹”等工具的指针，以精确反映您将要绘制或擦除的内容。对于某些较大的有多个笔尖的刷子，默认使用十字型指针。当此选项和“精确光标”关闭时，显示的是工具图标指针。

“显示条纹边框”将熟悉的条纹边框置于您处理位图对象（位图模式）时的整个画布周围。

“显示钢笔预览”可在使用“钢笔”工具单击时，提供将创建的下一个路径段的预览。

“显示实心点”将选中的控制点显示为空心的，将未选中的控制点显示为实心的。

关闭“隐藏边缘”在所选内容更改时自动禁用“隐藏边缘”。

“选择距离”使您可以指定指针必须离对象多近，您才能选择对象。“选择距离”可以介于 1 到 10 个像素之间。

“对齐距离”使您可以指定所移动的对象必须离网格或引导线多近才能与它对齐。“对齐距离”在“对齐网格”或“对齐辅助线”打开时有效。对齐距离可以在 1 到 10 像素之间。

启动并编辑首选参数

通过设置启动并编辑首选参数，可以控制外部应用程序（如 Macromedia Flash、Macromedia Director 和 Microsoft FrontPage）在 Fireworks 中启动和编辑图形的方式。

大多数情况下，Fireworks 尝试凭自己的力量来查找图形的源 PNG 文件。当无法找到源 PNG 时，Fireworks 会使用您设置的启动并编辑首选参数来确定如何处理源 PNG 文件的查找工作。

注意：Macromedia Flash 是一个特例。当在 Flash 中启动并编辑图形时，Fireworks 始终使用您在“首选参数”对话框的“启动并编辑”部分设置的首选参数。

“从外部应用程序编辑时”确定当您使用 Fireworks 从其它应用程序内编辑图像时，原始 Fireworks PNG 文件是否打开。

“从外部应用程序优化时”确定当您优化图形时，原始 Fireworks PNG 文件是否打开。

注意：此设置不适用于 Director。Director 始终自动打开和优化图形，并不请求提供源 PNG，即使您在 Fireworks 中并不是这样设置此首选参数的。

有关使用 Flash 处理 Fireworks 图形的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Flash MX 2004 一起使用”。

有关在 Director 中处理 Fireworks 图形的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上“与其它应用程序一起使用”中的“与 Macromedia Director MX 一起使用”。

有关在 FrontPage 中处理 Fireworks 图形的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 “与其它应用程序一起使用” 中的 “与 Microsoft FrontPage 一起使用”。

注意：Macromedia Dreamweaver 处理启动并编辑设置的方式与此不同。 Dreamweaver 始终打开源 PNG，即使您在 Fireworks 并不是这样设置启动并编辑首选参数的。如果不存在 “设计备注” 或者源 PNG 的路径中断了， Dreamweaver 始终会提示您定位源 PNG 文件。有关在 Dreamweaver 中处理 Fireworks 图形和交互元素的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 “与其它应用程序一起使用” 中的 “与 Macromedia Dreamweaver MX 2004 一起使用”。

“文件夹” 首选参数

文件夹首选参数为您提供了对来自外部源的其它 Photoshop 插件、纹理文件和图案文件的访问。

“其它素材”（Photoshop 插件、纹理和图案）针对包含插件、纹理和图案的文件夹。这些文件夹可以在硬盘上的另一个文件夹中、在 CD-ROM 或其它外部驱动器上，或者在网络卷上。

Photoshop 插件出现在 Fireworks 的 “滤镜” 菜单中和 “属性” 检查器的 “添加效果” 菜单中。以 PNG、 JPEG 和 GIF 文件格式储存的纹理或图案以选项的形式出现在 “属性” 检查器的 “图案” 和 “纹理” 弹出菜单中。

有关纹理和图案的更多信息，请参阅第 101 页的 “向填充中添加纹理”。

Photoshop 导入首选参数

“导入” 选项卡中的首选参数使您可以管理 Photoshop 文件转换：

- 可以将层转换为对象或新帧。
- 可以选择是编辑导入的文本还是保持其外观。
- 可以将 Photoshop 文件导入为平面化位图对象。

有关 “导入” 首选参数的更多信息，请参阅 Fireworks 支持中心 (www.macromedia.com/cn/support/) 上 “与其它应用程序一起使用” 中的 “与 Adobe Photoshop 一起使用”。

恢复首选参数

通过删除首选参数文件，可以将首选参数恢复为它们原来的设置。在删除了首选参数文件后第一次启动 Fireworks 时，将会创建一个新的首选参数文件，并将 Fireworks 恢复为原来的配置。

若要恢复默认首选参数：

1 退出 Fireworks。

2 在硬盘上找到 Fireworks MX 2004 首选参数文件并将其删除。

此文件的确切位置因系统而异。有关更多信息，请参阅第 248 页的 “Fireworks 首选参数文件的位置”。

3 重新启动 Fireworks。

更改快捷键设置

Fireworks 使您可以使用快捷键选择菜单命令、从 “工具” 面板中选择工具，以及加快不是以菜单命令的形式存在的其它任务。使用快捷键可以快速执行简单的动作，从而提高了工作效率。如果您习惯了从其它应用程序（如 FreeHand、 Illustrator、 Photoshop 或使用 Macromedia 标准的产品）中使用快捷键，您可以切换到更喜欢的快捷键设置。

若要更改当前的快捷键设置：

1 选择“编辑” >“快捷键”(Windows) 或“Fireworks” >“快捷键”(Macintosh) 以打开“快捷键”对话框。

2 从“当前设置”弹出菜单中选择您更喜欢的快捷键设置，然后单击“确定”。

创建自定义和辅助快捷键

您可以创建自己的自定义快捷键，如果您需要有几种不同的方式来执行某个动作，还可以创建辅助快捷键。自定义快捷键设置始终基于预先安装的设置。

注意：在 Fireworks 中，工具的快捷键不能包括组合键：Ctrl、 Shift 和 Alt (Windows) 或 Command、Shift、 Option 和 Control (Macintosh)。工具快捷键由单个字母或数字键组成。

为菜单命令、工具或其它动作创建自定义或辅助快捷键：

1 选择“编辑” >“快捷键”打开“快捷键”对话框。

2 单击“复制设置”按钮。

3 在“复制设置”对话框中输入自定义设置的名称，然后单击“确定”。

新自定义菜单的名称出现在“当前设置”文本框中。

4 从“命令”列表中选择适当的快捷键类别：

- **“菜单命令”**为任何通过菜单栏访问的命令创建自定义快捷键。
- **“工具”**为“工具”面板上的任何工具创建自定义快捷键。
- **“其它”**为一系列的预定义动作创建自定义快捷键。

被选定后，特定类别中所有可能的快捷键都出现在“命令”滚动列表中。

5 从“命令”列表中选择要修改其快捷键的命令。

如果快捷键已存在，它会显示在快捷键列表中。

6 在“按下按键”文本框中单击，然后在键盘上按希望用做新快捷键的键。

如果您选择的组合键已由另一个快捷键使用，“按下按键”文本框下方会出现一条警告信息。

7 执行下列操作之一：

- 单击“添加一个新的快捷键”(+) 按钮向快捷键列表中添加一个辅助快捷键。
- 单击“更改”替换所选快捷键。

删除自定义快捷键和自定义快捷键设置

可以删除任何自定义快捷键或任何自定义快捷键设置。

若要删除自定义快捷键设置：

1 选择“编辑” >“快捷键”打开“快捷键”对话框。

2 单击“删除设置”按钮（垃圾桶图标）。

3 从“删除设置”对话框中选择要删除的快捷键设置。

4 单击“删除”按钮。

删除自定义快捷键：

1 在“命令”列表中选择命令。

2 从“快捷键”列表中选择自定义快捷键。

3 单击“删除所选快捷键”(-) 按钮。

创建当前快捷键设置的参考表

参考表是以 HTML 表格格式储存的当前快捷键设置的记录。可以在 Web 浏览器中查看参考表或将其打印出来。

注意：从 Fireworks 中导出的参考表采用 UTF-8 编码。

若要创建参考表：

1 选择 “编辑” > “快捷键”打开 “快捷键”对话框。

2 单击 “当前设置”文本框旁边的 “导出 ‘设置’为 HTML”按钮。

将显示 “另存为” (Windows) 或 “保存” (Macintosh) 对话框。

3 输入参考表的名称，并选择文件的适当位置。

4 单击 “保存”。

使用配置文件

为了适应多用户系统，Fireworks 支持特定于用户的配置文件。这使您可以自定义 Fireworks 中的功能 （如样式、快捷键、命令等等）而不会影响其他用户的 Fireworks 配置。

Fireworks 为每个用户创建不同的配置文件集。Fireworks 还在 Fireworks 应用程序文件夹中安装主配置文件。主配置文件包含 Fireworks 的默认设置并影响所有用户。某些配置文件 （如 Fireworks 插件）只位于 Fireworks 应用程序文件夹中。在某些系统上，只有系统管理员才能访问 Fireworks 应用程序文件夹中的主配置文件。

注意：默认情况下， Windows 系统经常隐藏某些文件和文件夹。确保 “文件夹视图”选项设置为显示所有文件和文件夹。在某些系统上，当到达某个文件夹时，可能还需要单击 “显示文件”才能看到该文件夹的内容。有关查看所有文件和文件夹的信息，请参阅 Windows 帮助。

关于用户配置文件

Fireworks 用户配置文件存储在特定于用户的 Application Data 文件夹 (Windows) 或 Application Support 文件夹 (Macintosh) 内的 Macromedia/Fireworks MX 2004 文件夹中。此文件夹的位置随您使用的操作系统以及系统是多用户系统还是单用户系统而异。有关查找此文件夹的信息，请参阅操作系统文档。

注意：某些系统文件夹的名称在已本地化或自定义的系统上可能有变化。

关于影响所有用户的主配置文件

影响所有用户的主配置文件位于 Fireworks 应用程序文件夹中，即硬盘上安装 Fireworks 的位置。

注意：许多配置文件储存在 Fireworks 应用程序文件夹内的子文件夹中。它们的位置因操作系统而异。同样，Macintosh 用户对来自 Apple 的程序包概念应该不会陌生。有关更多信息，请参阅第 248 页的 “查看程序包的内容 （仅限于 Macintosh）”。

无论是在多用户系统上还是在单用户系统上，在您保存大多数设置时，Fireworks 都会更改特定于用户的配置文件，而不是 Fireworks 应用程序文件夹中的主配置文件。这是因为多用户系统上的很多用户都无法访问所有的文件。

具有管理员级访问权限的用户可以在 Fireworks 应用程序文件夹中修改主配置文件，为所有用户自定义功能。

若要保存适用于所有用户的主配置设置：

- 将文件的副本保存或拖动到 Fireworks 应用程序文件夹中的适当位置。

Fireworks 首选参数文件的位置

Fireworks 首选参数储存在一个名为 Fireworks MX 2004 Preferences.txt (Windows) 或 Fireworks MX 2004 Preferences (Macintosh) 的文件中。此文件的位置因操作系统而异。

- 在 Windows 中，首选参数位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内。有关查找此文件夹的更多信息，请参阅第 247 页的 "关于用户配置文件"。
- 在 Macintosh 上，首选参数位于用户文件夹中的 Library/Preferences 文件夹内。有关查找 Macintosh 用户文件夹的信息，请参阅 Apple 帮助。

  注意：在 Macintosh 上，大多数 Fireworks 特定于用户的配置文件存储在另一文件夹，即特定于用户的 Application Support 文件夹中。 Fireworks MX 2004 首选参数文件除外。

关于重新安装 Fireworks

当卸载或重新安装 Fireworks 时，大多数系统上特定于用户的配置文件都保留不动。如果希望使用默认设置重新安装 Fireworks，必须在重新安装应用程序前手动删除特定于用户的配置文件。

注意：特定于用户的配置文件位于特定于用户的 Application Data (Windows) 或 Application Support (Macintosh) 文件夹中。有关查找此文件夹的信息，请参阅第 247 页的 "关于用户配置文件"。

在 Windows XP、Windows 2000 和 Windows NT 4 系统上，如果您在卸载过程中要删除首选参数和特定于用户的配置文件，系统会对您进行询问。这样做将删除系统上所有用户的这些文件。

查看程序包的内容 （仅限于 Macintosh）

在 Macintosh 上， Fireworks 以一种称为应用程序包的格式安装。这是 Apple 的一种功能，它允许以自包含的程序包形式安装应用程序。

应用程序包是储存 Fireworks 应用程序文件以及 Fireworks 随附的所有默认配置文件的位置。默认情况下，程序包内容是隐藏的。

打开程序包后，您将看到若干文件和文件夹。

若要显示或隐藏 Fireworks 应用程序包的内容：

1 在硬盘上定位到安装 Fireworks 的位置。

2 按住 Ctrl 键并单击 Fireworks MX 2004 图标，然后从上下文菜单中选择 "显示程序包内容"。

  一个新窗口打开，其中显示了程序包内容。

索 引

C

D

F

G

H

J

K

L

M

R

S

T

U

W

Y

Z